

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 21 • 2,50 euros



especializadas

Presentaciones

- **El Señor de los Anillos**
- **La Llamada de Cthulhu d20**
- **Reinos de Kálamar**
- **Exaltado**

Módulos

- **Momia: La Resurrección**

Ayudas

- **Barrio Xino**

Gratis

EXALTADO

Kit de iniciación

ARTE·9

libros • comics • juegos

Desde 1982

Ciencia ficción
De la dura y de la blanda

Juegos
De rol y de gol

Comics
De ver y de leer

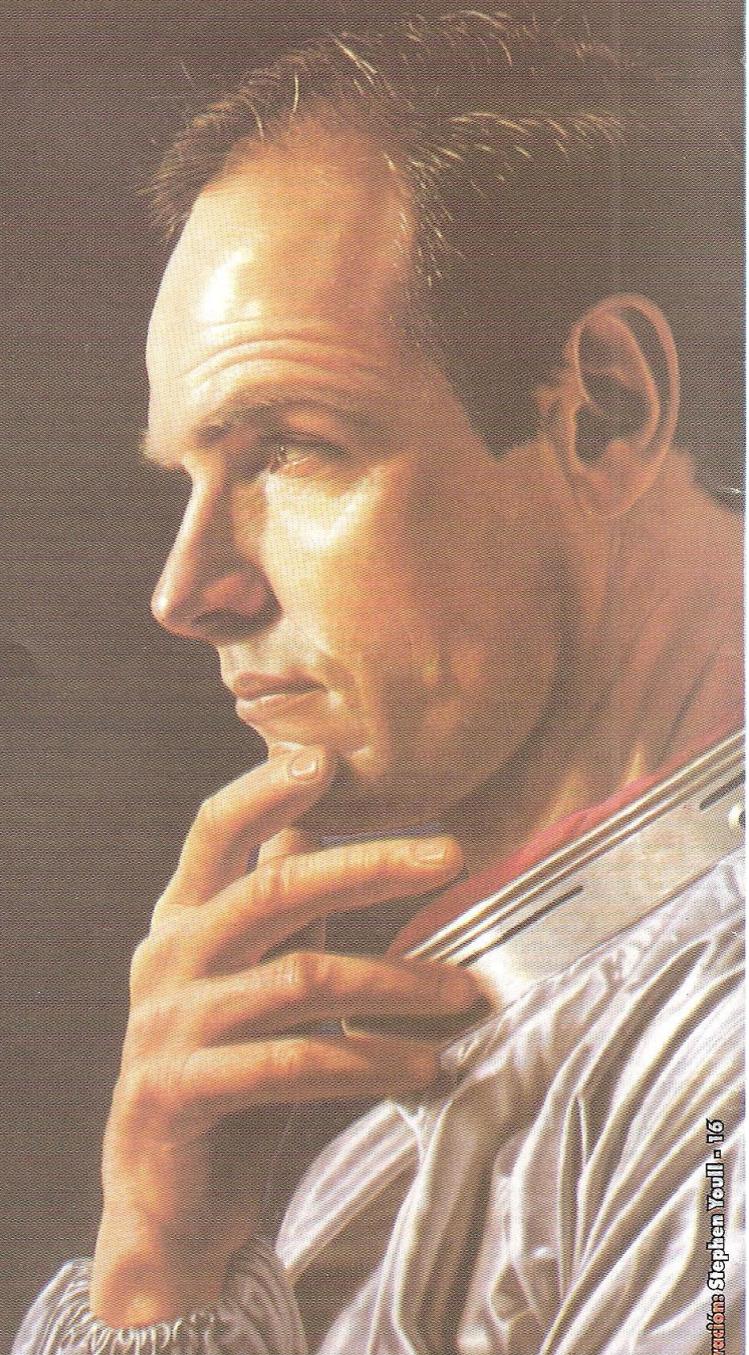
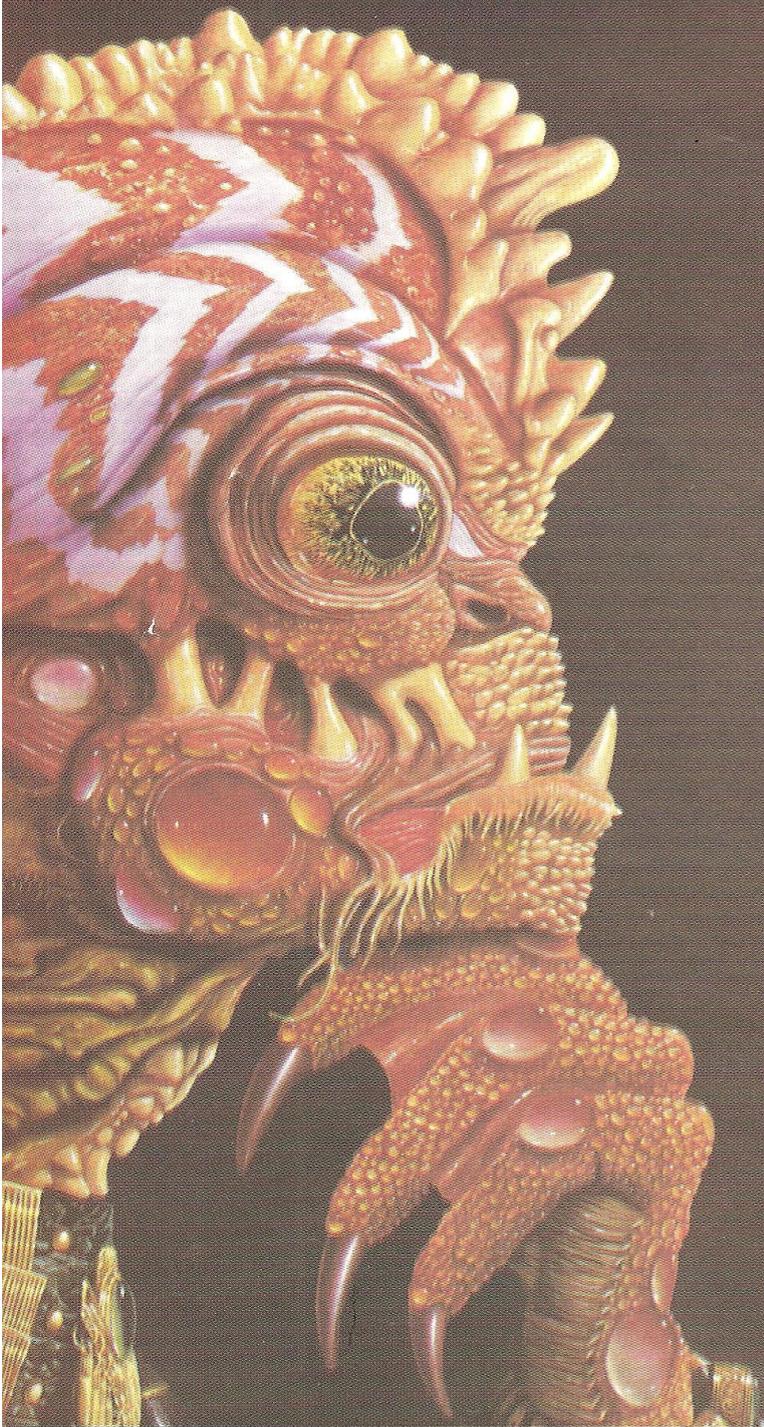


Ilustración Stephen Youll - 116

SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 - MADRID

arte-9@correo.interlink.es

TLF: 91 402 96 08

Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37

28012 - MADRID

pedidos@arte9cruz.com

TLF: 91 532 47 14

Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56

28015 - MADRID

arte9hilarion@correo.interlink.es

TLF: 91 543 23 43

Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103

28100 - ALCOBENDAS-MADRID

artenuve@hotmail.com

TLF: 91 662 12 11

Alcobendas



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala
 Nando Osés
 Manuel de los Reyes
 Javier Salazar
 Vicente Salazar
 Mariano Torres
 Antonio Ugalde
 Weber

Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade
 David Baños Expósito
 Marco Escribá Gómez
 Vicente García Aguilera
 Ignacio Díaz
 Carlos Lacasa
 Sergi Latorre
 Laura López
 Carlos Montalvo

Portada El Señor de los Anillos
 © New Line Cinema
 © Decipher

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco, Vicente García Aguilera

Diseño Dinamic Duo

Maquetación David Baños Expósito
 Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen
 Pico Mulhacén, 24 - 28500
 Arganda de Rey, Madrid
 Teléfono: 91 388 98 98
 Fax: 91 388 91 40

Depósito Legal: M-31670-1993
 ISSN: 1133-6242

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid). CP 28500. Teléfono 91 8704585

Internet: www.distribimagen.es
 E-mail: factoria@distriimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Reseñas	17
Presentación Montañas Locura	25
Presentación Señor de los Anillos	26
Presentación Cthulhu d20	28
Presentación Reinos de Kálamar	30
Presentación Exaltado	32
Presentación Madrid Nocturno	35
Módulo Momia	37
Ayuda Barrio Xino	42
Baremos	44

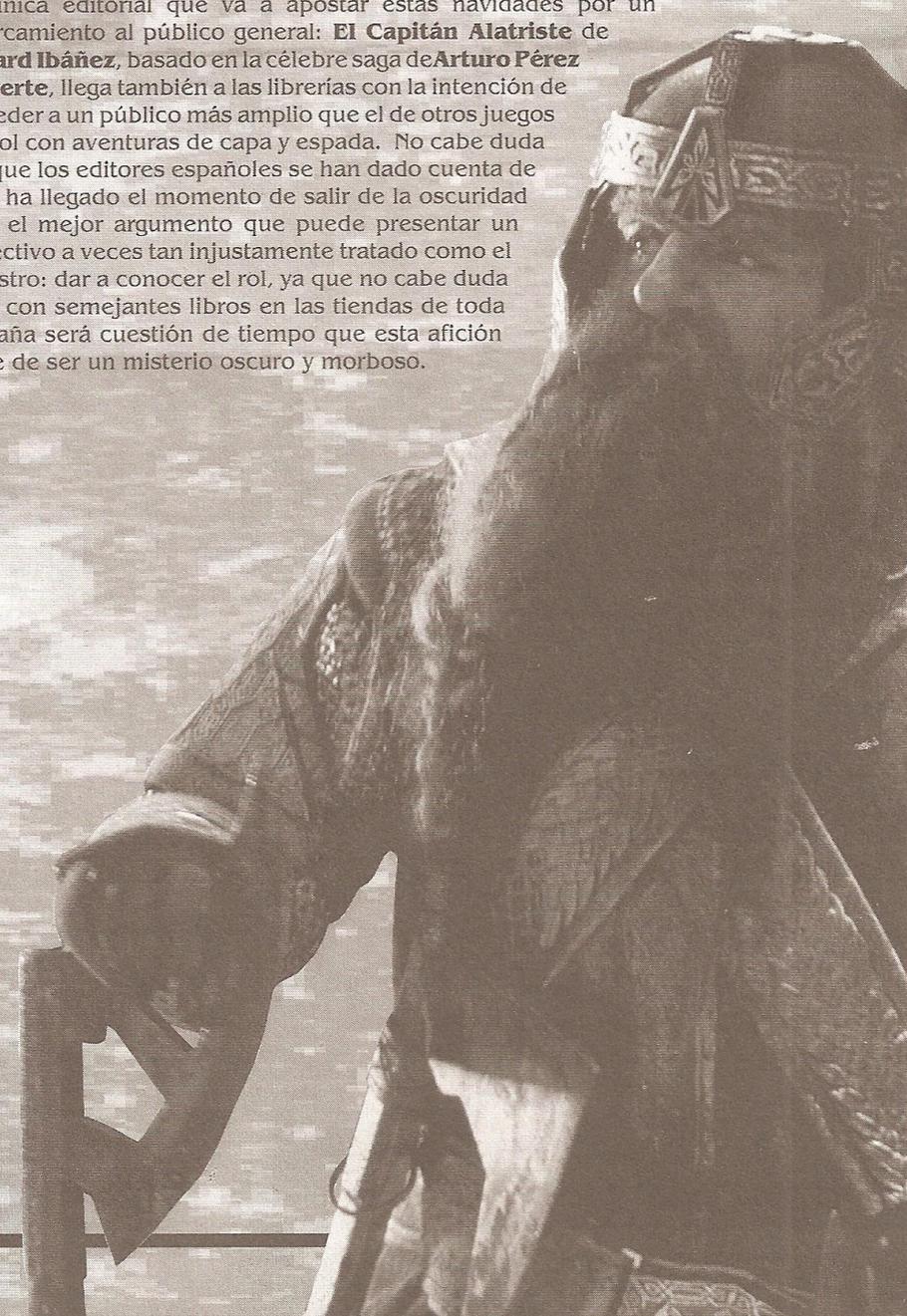
Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *D&D* es © WotC en español Devir Iberia; *La Leyenda de los cinco anillos* y *7 Mar* es © Alderac, en español La Factoría. *Exo* es © Ediciones Sombra; *Magic: TCG* es © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 21
Noviembre de 2002

EdiRol

No hay duda de que la novedad de estas navidades será el nuevo juego de **El Señor de los Anillos**. Pocos días antes de la llegada de **Las Dos Torres** a los cines de nuestro país estará disponible en las tiendas un libro que sin duda hará historia en la trayectoria de los juegos de rol en nuestro país. El espectacular trabajo de la editorial **Decipher** para hacer de **El Señor de los Anillos** un juego accesible, sencillo y vistoso (quizá vistoso sea poco justo para un libro con una presentación tan atractiva como éste), llega al mercado nacional en un tiempo récord y sin duda abrirá brecha en las librerías y comercios no especializados, de donde los juegos de rol fueron tristemente desterrados hace mucho tiempo.

No hay que olvidar, de todos modos, que no es **La Factoría de Ideas** la única editorial que va a apostar estas navidades por un acercamiento al público general: **El Capitán Alatriste** de **Ricard Ibáñez**, basado en la célebre saga de **Arturo Pérez Reverte**, llega también a las librerías con la intención de acceder a un público más amplio que el de otros juegos de rol con aventuras de capa y espada. No cabe duda de que los editores españoles se han dado cuenta de que ha llegado el momento de salir de la oscuridad con el mejor argumento que puede presentar un colectivo a veces tan injustamente tratado como el nuestro: dar a conocer el rol, ya que no cabe duda que con semejantes libros en las tiendas de toda España será cuestión de tiempo que esta afición deje de ser un misterio oscuro y morboso.



COLECCIÓN MUNDO DE TINIEBLAS

Desde los Setitas hasta los Cazadores, desde los Contemplaestrellas hasta la Tecnocracia, todos los habitantes del Mundo de Tinieblas están incluidos en esta magnífica colección de novelas. ¡No te la pierdas!



Distribuido por
DISTRIMAGEN

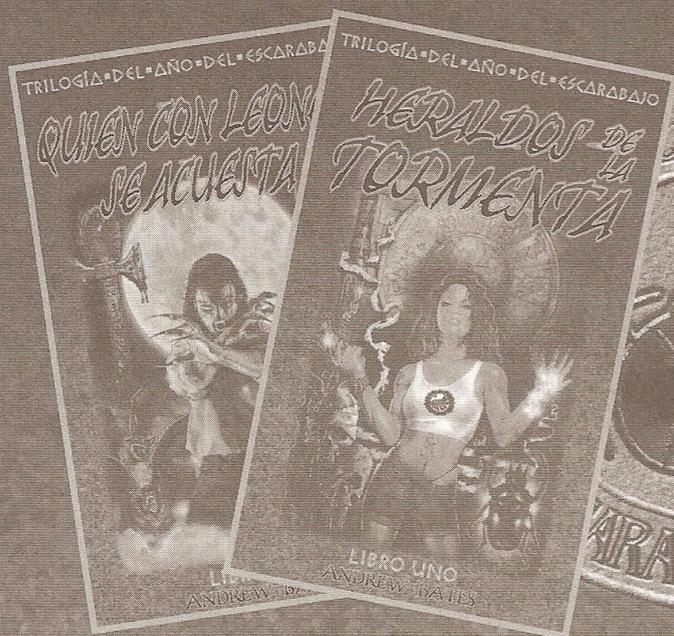
Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquíton. 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dm@distribimagen.es



Visítanos en www.distribimagen.es



TRILOGÍA DEL AÑO DEL ESCARABAJO



Heraldos de la tormenta es la primera novela de la trilogía El Año del Escarabajo. Esta épica saga en tres volúmenes revela la ascensión de antiguos poderes que amenazan con alterar para siempre el Mundo de Tinieblas: los seres inmortales conocidos como momias.



Visítanos en www.distribimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquíton. 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dm@distribimagen.es

Noticias

d e l m u n d o

De nuevo volvemos a la carga con una cantidad de novedades dignas de los tiempos que nos toca correr. El aluvión de juegos en nuestro país no cesa, y el extranjero sobrepasa con creces nuestras mejores expectativas, sin más, os dejo con todo lo último, ¡¡disfrutad!!

Nacional

La Factoría

La Factoría nos sorprende (una vez más) con un montón de buenas noticias para el aficionado. Comenzando con el tan jugado *Vampiro: La Mascarada*, nos llegará *El Cairo Nocturno*, que nos proporcionará toda la información necesaria para jugar en esta milenaria ciudad, y en diciembre de 2002 aparece *Calles Asesinas*, un suplemento que nos detalla la invasión de los Catayanos en Estados Unidos. Además, se cierra (por fin) la tan seguida serie de novelas de clan con *Antología*. Y para la versión en vivo, nos llega la *Guía de la Camarilla* que nos detalla con pelos y señales como debes ambientar tus partidas de vivo en la secta más importante de los vástagos.

Para *Vampiro: Edad Oscura* nos llegará (esperemos que muy pronto) el nuevo y espectacular básico de este clásico que estará pronto disponible en las tiendas, seguidos atentos a vuestra 2d10. También está prevista la publicación de *El Velo de la Noche*, un suplemento que nos sumerge en los secretos de los árabes medievales, así como en sus costumbres.

Para el *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, aparece *Un Mundo de Rabia*, que nos desvela todos los secretos de los Garou de la Tierra, así como nociones básicas de geografía en el Mundo de Tinieblas. Y *Libro de Tribu: Hijos de Gaia* nos da la imagen de los defensores más pacifistas de Gaia para la nueva edición revisada.

Los dobladores de la realidad, los Magos, volverán a recordar el pasado y sus guerras contra los poderosos taumaturgos Tremere en *La Traición de la Sangre*. Para dar mejor sabor de boca a los amantes de esta línea, aparecerá el esperado libro de Tradición *Culto del Extasis*, donde el sexo, la magia, y el rock and roll toman dimensiones hasta ahora desconocidas.

Los desterrados de Arcadia, los Changeling, desvelan los secretos de la otra corte de kithain en *La Corte Sombría*, y las salvajes hadas redcap tienen ya su hueco en *Libro de Linaje: Redcap*.

Los cazadores de las criaturas del mundo de tinieblas serán de nuevo retratados en *Defensor: Libro de Credo*, además de su tan esperada *Guía del Jugador* que tiene montones de datos y nuevas reglas para completar y dar mucho más trasfondos tus partidas de *Cazador: la Venganza*.

Y para *Mundo de Tinieblas*, el esperado *Hechicero Revisado* que nos detalla paso a paso todos los secretos y poderes de estos poderosos manipuladores de la magia estática, completando aún más el tan diverso Mdt.

Los amantes de Fading Suns por fin podrán disfrutar de su nueva edición en el sistema d20 que nos llegará en el invierno de 2002, pudiendo llegar a ser una de las novedades más sonoras del año.

Para los amantes de los primigenios y de Cthulhu nos llegarán varias aventuras, entre ellas *Tierra de Nadie*, *Amos Ocultos*, y una excelente guía cuyo nombre habla por sí solo, *Cthulhu y la Primera Guerra Mundial*. Pero lo mejor de todo es que por fin nos llega *La Llamada de Cthulhu d20*, que marcará un antes y un después en esta clásica línea.

Para los amantes del *Séptimo Mar* nos llega un nuevo libro de sociedad secreta, *Los Vagabundos*, la sociedad castellana que lucha contra la poderosa Inquisición y el terrible invasor del norte, Montaigne.

Las lejanas tierras de Rokugan se preparan para un cambio drástico con la, en breve, aparición de *Rokugan d20*, la versión definitiva del tan ya explotado D20 System. Y para el clásico *Leyenda de los Cinco Anillos* nos llegará una nueva aventura, *El Legado de la Forja*, una aventura sobre la guerra en los clanes de la Grulla y el León.

Para Rolemaster, *Monstruos y Criaturas* ampliará la colección de seres disponibles de todos los tipos para los directores de juego con más de 200. Y para aquellos despistados os recordamos que ICE vuelve a la carga con multitud de sorpresas.

Los Magos Medievales de Ars Mágica dividen su Europa Mítica en Tribunales. Así pues, en los próximos suplementos de este juego conoceremos a fondo otros dos: Escandinavia (*Ultima Thule*, septiembre del 2002) y el de las islas Británicas (*Los Herederos de Merlín*).

El resurgido Elric se revitaliza con el *Grimorio de Bronce*, que incorpora conjuros adicionales e información sobre el juego de Moorcock, que una vez más, podemos disfrutar.

Y para terminar, dentro del Sistema D20, *Burok Torn*, una aventura en la que los jugadores se ven sitiados en la ciudad enana por el mal en Tierras Heridas. De la serie Gestas y Guaridas nos llega un excelente suplemento llamado *Razas Míticas*, un excelente suplemento tan bueno como *Trampas y Traiciones*, con dece-



Opinión

THE FREAK TIMES

No se si cuando leáis esto el *TFT* (fanzine semanal de información rolera y relacionada) continuara editándose o no. Por si no lo hace, y en un arrebatado de bondad, vamos a hablar de los que es el *TFT*. Es un fanzine semanal, publicado en Internet y que se basa en las noticias y en secciones de colaboradores, sin nada de módulos, pero con comentarios sobre reglas, recientes, etcétera. La verdad es que me ha sorprendido mucho que haya llegado hasta el 75 (y ojalá dure más). Sinceramente, mantener una periodicidad semanal con algo que ofrecer lo veo particularmente difícil, y encima gratis. Como lo oís, los que trabajan para el *TFT* no ven un duro. Como mucho, algún descuento en la tienda que aloja el *Freak Times*, pero nada espectacular, y si escribías era por que te apetecía. La censura del editor era inexistente. Pero lo mejor del *TFT* no han sido sus secciones, ni siquiera sus noticias, ha sido el poder leer en la misma publicación artículos y secciones de editores de rol de este país. Si se rebuscase entre los números, hay joyas que son impresionantes, como la entrevista a **Gary Gyga**. Entre tanto "arrobita" que anda por allí, encontramos trabajadores de casi todas las editoriales, traductores, escritores (**Ricard Ibáñez** ha frecuentado sus páginas en varias ocasiones) y gente de lo más variopinta. Naturalmente la polémica siempre ha andado de la mano del fanzine porque el hacer algo semanal hace que algunas noticias que parecen seguras luego no lo sean. Yo creo que si en lugar de ser semanal fuese mensual, si los colaboradores dispusiesen de más tiempo, si las noticias se pudiesen contrastar mejor, el *TFT* habría sido la mejor publicación de rol que se ha hecho en este país. En fin, gracias a los chicos del *Freak Times*.

Por Cesar Ayala

Píldoras

de aquí

- Según el Diario de Sevilla un grupo de policías se infiltró en grupos de rol para vigilar su funcionamiento en la pasada semana santa. Cuidado no vayan a hacer una redada en vuestro club de rol.

- Ya se esta trabajando en el *Traveller D20*, un nuevo clásico versionado. Para más información <http://www.traveller-rpg.com/frame.html>

- También se prevé una nueva edición del *PsychoCorp*, con una reestructuración de sus reglas para hacerlo más jugable.

- Se rumorea con la posibilidad de que las siguientes CLN sean en tierras del Manzanares. ¿Tendremos la suerte de ver unas CLN en Capital? Aún eso está por ver.

- Una de nuestras páginas favoritas, *El Templo de Hécate*, se prepara para un lavado de cara de toda su web. Esperemos que este cambio sea a mejor.

de allá

- Por fin vamos a tener la suerte de jugar en nuestros ordenadores con el juego de *Hunter* de **White Wolf**. ¿Cuándo llegará? Atentos al próximo numero.

- La empresa de juegos **JOLLY ROGER GAMES** creó un juego de mesa basado en los cómics del genial **John Kovalic**. Se llamó ¿**WARHAMSTER RALLY?**, y vio la luz en Julio de este año.

- Ya está en la calle el nuevo *Kult*, con una edición muy cuidada. ¿Veremos esta maravilla en castellano?

- El interesante juego *Blue Planet* tendrá pronto una versión para el multi-sistema GURPS. Seguro que no habrá que esperar mucho para ver su versión D20.

- **White Wolf** estrenó hace un par de meses un interesante link con las genealogías oficiales de todos los Vástagos de Mundo de Tinieblas. No te la pierdas.

nas de razas nuevas y muy imaginativas. Y para *Reinos de Kálmara*, el nuevo y excelente mundo de *Dungeons & Dragons* editado por la Factoría de Ideas, *La Invasión de Arun Kid*, la primera aventura para esta ambientación, que será el preludio de la tormenta, pues nos esperan suplementos tan buenos como la enorme *Guía del Jugador*...

Además de esperar con ansiedad la próxima aparición de la edición de **Decipher**, que editará *La Factoría* en nuestro país, sigue a buen ritmo la publicación del material de ICE (y esta vez con sorpresa). *Harad* es un suplemento que aparece en exclusiva en castellano, y es una recopilación de los libros *Far Harad*, *Forest of Tears*, *Greater Harad* y *Hazards of the Harad Wood*, actualizada para la segunda edición del juego y siguiendo la estructura de otros libros de la línea (como los dos volúmenes dedicados a *Arnor*). No obstante, no hay fecha definitiva para su salida, dado que conlleva un importante trabajo de adaptación y recopilación.

Se ultiman los preparativos para el relanzamiento de una de las líneas más maltratadas de juegos en nuestro país: *Battletech*. Se confirma que *La Factoría* incluirá el *Battletech Master Rules* junto a la 4ª edición, para ofrecer un aliciente a los jugadores de siempre y una sólida base para los jugadores noveles.

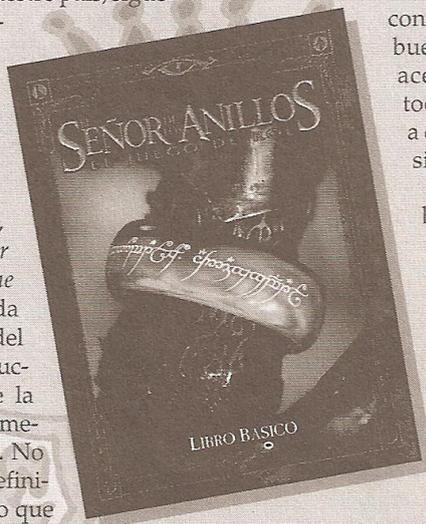
El siguiente suplemento de la línea es el esperado *Magia en las sombras*, el volumen arcano que ahonda en el mundo mágico y astral de *Shadowrun*.

Después de la campaña Eurotour, lo siguiente que veremos en las estanterías es *La guía de la Cuenca del Pacífico*, un suplemento de ambientación análogo a *La patria de los valientes* o *Euroguía Plus*, sólo que dedicado a los países de Extremo Oriente y Oceanía

Y después de la culminación de la campaña *Las Piedras del destino*, por fin le llega el turno al *Enemigo Interior*. La

macroaventura toca a su fin con *El Imperio en llamas*, un buen punto y final y un acertado compendio de todo lo que ha convertido a esta campaña en un clásico del rol.

¿Aún hay más? Claro, básicos como el *Exaltado*, que ira acompañado con una trilogía de novelas y su primer suplemento será la pantalla. ¿Hay algo más?... Sí, el genial Señor de los Anillos de **Decipher** traducido al Castellano muy pronto, ¡¡¡no os lo perdáis!!!



Alkaendra

Alkaendra de momento se quiere afianzar en el mercado español y no hay novedades a la vista, aunque han comenzado a publicar una revista bimestral sobre su apasionante mundo. Si el juego te gustó, no te la pierdas.

Astiberri

Lamentablemente los chicos de Astiberri nos comunican que no tienen

previstas novedades para estos dos meses y que se centrarán en sus cómics, al menos por ahora. Suerte desde la 2d10 y esperamos que esta sequía de títulos dure poco tiempo.

Caja de Pandora

Debido al tremendo éxito que tuvo la segunda de la Segunda Edición del *Aquelarre*, **Caja de Pandora** público en mayo una tercera edición completamente a color que ha hecho las delicias de sus seguidores, y además han ido apareciendo de un tiempo a esta parte algunas novedades como "Al-Andalus", "La Inquisición", "La Fraternitas Vera Lucis", entre otros. Además su vieja revista Líder se fusiono con Arena dandolugar a una nueva revista especializada.

Devir Iberia

Devir prepara la publicación de dos interesantes módulos para los amantes de *D&D*. *Tomo de Sangre* ayudará a Magos y Hechiceros con nuevas dotes, clases de prestigio y hechizos completamente nuevos, mientras que *Monstruos de Faerûn*, nos detallará una inmensa cantidad de criaturas genéricas para cualquier mundo de *D&D*, acompañadas de unas breves notas para su inclusión en Reinos Olvidados, imprescindible.

Dejando atrás estas novedades, Devir nos anuncia la próxima aparición del juego de rol de *El Capitán Alariste*, basado en la conocida serie de libros de Arturo Pérez Reverte, habiendo realizado esta labor titánica Ricard Ibáñez.

Edge Entertainment

Edge Entertainment cada vez tiene más y mejores novedades. Los seguidores de su línea futurista para *Heavy Gear* están de suerte con la publicación de *La Liga de la Aurora Boreal* que incluye información para jugar en la Confederación. Incluye información detallada sobre la liga, desde el centro religioso de Sorrento hasta la decadente Sesshu. En cuanto a Reinos del Hierro, aparece el *Monstruonómico*, con más de 200 páginas con 80 monstruos para vuestras partidas. Además vendrá la tercera parte del *Witchfire* con el título *La Legión de las Almas Perdidas*, que pone fin a la trilogía *Fuego de las Brujas*, e incluye un extenso material adicional para vuestras partidas. Pronto vendrán más novedades, pero para saber más, seguid atentos a vuestra 2d10.

Internacional

Alderac Entertainment

Nuestros colegas norteamericanos han sacado ya hace un par de meses el interesante juego *Spycraft*, donde la acción es prácticamente constante. Los jugadores de esta línea están de enhorabuena tras la cercana publicación de *Soldier And Wheelman Guide*, donde las clases de combatientes, las correspondientes y posibilidades del juego básico se ven ampliamente extendidas. Para el revisado 7º Mar, rebautizado con el nombre de *Swashbuckling Adventures* para el Sistema D20, aparecerá *The Magic of Théath*, con las reglas revisadas sobre la magia, además de incluir oscuros monstruos y extraños artefactos de los *Syrneth*, que aparecerá en octubre de 2002.

Para Legend of the Five Rings D20, nos llega *Secrets of The Lion* que nos desvela desde los secretos rituales de los kitsu hasta las grandes gestas militares de los Akodo.

Y para el D20 System destaca el libro *Magic* que detalla las formas más sencillas (y a veces desapercibidas) formas de magia de los brujos, taumaturgos, enanos rúnicos, elementalistas, maestros del chi y muchos más.

Decipher

Los chicos de Decipher preparan novedades inminentes para su nuevo juego de rol de El Señor de los Anillos. De momento no hay nada concretado, aunque es más que probable que en los próximos meses vean la luz la Pantalla acompañada de alguna aventura introductoria. Además, ya ha aparecido su juego de rol basado en Star Trek, con su *Coda System*, la alternativa para jugadores noveles. ¿Veremos por fin un juego de Star Trek en castellano? Más detalles pronto, en la 2d10.

White Wolf

La siempre prolífica White Wolf prepara interesantes novedades para los dos próximos meses, como viene siendo lo habitual a lo largo de varios años. Para comenzar y como novedades recientes recordamos la aparición del *Everquest RPG*, una novedad basada en el juego que tanto ha tenido que dar que hablar en la



...en
l@ red

List@s de correo

- Nace una nueva lista de correo basada en *Shadowrun*, con un interesante anillo de páginas. Ya sabes, apúntate. (shadowrun@egroups.com).
- También ha visto recientemente la luz una nueva lista de *Mundo de Tinieblas*. (mundodetinieblas@elistas.net).

Navengando

- Una interesante página web sobre *Llamada de Cthuluth* te esta esperando en www.geocities.com/SunsetStrip/Stage/1027.
- Un divertido test para ver que tal se portan tus jugadores contigo. Adelante hazlo y haber que te sale. <http://www.psychocorp.com/archivo/misc09.html>
- La Alianza de Shadowlands es una página de *Ars Magica* que reúne casi toda la información de personajes, localizaciones y sesiones para este juego. La dirección es <http://dreamers.com/shadowlands/main.html>.
- Si os interesa el mundo de la *Dragonlance*, y en especial las novelas de la misma, podéis visitar la siguiente web: <http://es.geocities.com/orbedragon/>.
- Visitar <http://groups.yahoo.com/group/mutantes3> donde encontraréis una lista dedicada a la nueva edición de *Mutantes en la Sombra*.
- En esta dirección podréis disfrutar de un interesante generación de dragones de *Wizard*. <http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/dx20010619a#>.
- El club de rol Gangrel ha creado una interesante página web, con algunas aventuras bastante buenas, además de algunas traducciones propias. <http://rol.redencion.net>.
- Aparece una nueva página web dedicada íntegramente a los juegos de rol basados en superhéroes. Si te van, no dudes en visitar www.dreamers.com/mundo.
- Una interesante página web sobre *Fading Suns* repleta de aventuras. <http://inforol.metropoli2000.com/rol/fadingsuns/>.

red, y pronto verá la luz su primer suplemento, *Monsters of Norract* en octubre. Respecto a las líneas más clásicas de WW, para Vampiro aparece un nuevo suplemento de línea histórica: el excelente *Vampire: Victorian Ages*, que nos permitirá jugar en una de las épocas más oscuras y góticas para los no muertos en el poderoso imperio británico. Continuando con *Dark Ages*, nos llega *Dark Ages: Mage*, que versa sobre los poderosos magos medievales para incluirlos en tus crónicas de Edad Oscura: Vampiro. Y para la misma época, *Road of the Best*, que detalla la senda de iluminación de la bestia. Los Kindred of the East tienen sus traidores y parías en *Heresies of the Way*, desvelando 5 dharmas apartados del camino de sus hermanos, con oscuros poderes dignos del mismísimo diablo.

Los Garou y su tribu más salvaje, los Garras Rojas, son retratados en el *Tribe Book: Red Talons Revised Edition*, para la edición revisada de *Hombre Lobo*. Y todos ellos son estudiados al detalle en un suplemento para *Cazador: La Venganza*, en *Hunter: The Moonstruck*, y los cazadores se dan cuenta que despertar en un Mundo de Tinieblas puede llevar consigo malas consecuencias en *Hunter: Fall From Grace*, previsto para octubre.

Mientras los Garou pasan apuros en Europa y el Nuevo Mundo, los Hengeyokai

aportan su grano de arena en el teatro de la mente con *Hengeyokai: Way of the Beast*.

Para terminar con el MdT las momias, los sempiternos, aumentan su gama y variedad de poderes en su Guía del Jugador prevista para octubre, además de retratar a las extrañas momias americanas los Telmallki, o las lejanas Wu' t' Ian de oriente.

Para el Exaltado (de muy pronta aparición al castellano, ¡bien!), nos llega el *Castle Book: Night*, los expertos espías en este nuevo mundo, además del tercer libro de su primera trilogía de novelas.

Y fiel a la cita, el sistema d20 se hace un hueco importante en la programación de WW con títulos como la segunda parte del excelente suplemento *Reliquias y Rituales* llamado *Lost Lore*, cargado de nuevos hechizos, artefactos y secretos arcanos. *Serpent in the Fold* pondrá a prueba a jugadores de nivel 3 a 4. *Scarred Lands* nos detalla su segundo continente de importancia en *Scarred Lands Gazetteer: Termana and Cvalastia: Throne of The Black Dragon*.

Ravenloft desvela parte de sus secretos en *Ravenloft Gazetteer I*, comentando

los dominios centrales de este oscuro y peligroso mundo. Y esto es todo, al menos por el momento, ¿es qué no van a parar nunca? Esperemos que no.

Wizards of the Coast

Continúa la avalancha de títulos por parte de Wizards para D&D con *Book of Challenges*, un extenso compendio de trampas, encuentros y pequeñas mazmorras para que vuestro master pueda insertarlas en cualquier aventura o campaña de cualquier nivel. Además aquellos ansiosos de alcanzar niveles infinitos podrán usar el *Epic Level Handbook*, un extenso manual para que los jugadores puedan avanzar niveles, y más niveles, aparte de nuevas reglas para creación de personajes, conjuros, nuevas habilidades...

Y por fin el *Monster Manual II* con multitud de criaturas, y monstruos mucho más poderosos para jugadores de nivel 10 a 20.

Atlas Games

Los muchachos de Atlas ultiman un interesante suplemento para *Feng Shui* llamado *Thorns of the Lotus*, el cual detalla la era Daedalus. Para el Sistema d20, tienen previsto *Lean & Hungry*, una aventura para niveles 4 a 6 con cierto sabor medieval japonés, y *Splintered Peace*, una interesante aventura diseñada para jugadores de nivel 8, que se desarrolla en una ciudad en tierras bárbaras en las que todas las razas parecen llevarse bien, pero ya se sabe que las apariencias...

Y para *Ars Magica* aparece *Blood & Sands Levant Tribunal* que nos detalla precisamente eso, el Tribunal de Levante de este maravilloso juego.

Fantasy Flight Games

FFG se centra por completo en exitoso Sistema d20 con *Legends & Lairs: Necromantic Lore*, una excelente guía donde los nigromantes son las estrellas con luz propia, con nuevos hechizos, clases de prestigio, en definitiva, un libro dedicado solo para ellos que completa esta excelente saga de *Legends & Lairs*. También para L&L nos llega *Path of Shadow*, un manual donde los pícaros tienen excitantes opciones: clases, habilidades, organizaciones secretas, dotes... Y las maravillas no cesan, pues dentro de poco saldrá el *Legends & Lairs: Monster's Handbook*, una guía para personalizar a tus monstruos favoritos. Y terminando, el *Draconic Lore*, también para L&L, con nuevas clases de dragones, y nuevas habilidades para estos poderosos seres.

Premio Origin 2002

Siempre fieles a la cita, esta vez el 7 de Julio ya se han otorgado los premios Origin. Este año Jackson Games se ha llevado una cantidad abundante de premios, y como veis, resalta la gran cantidad de premios otorgados al D&D y el Sistema D-20. Pero claro, este año es lo imperante.

● Best Accessory

D20 System Character Record Folio
Publisher: Green Ronin Publishing

● Best Amateur Periodical

Alarums & Excursions
Publisher: Lee Gold

● Best Professional Periodical

Dork Tower
Publisher: Dork Storm Press

● Best Game-related Novel

Clan War 7th Scroll: The Lion
Author: Stephen D. Sullivan
Publisher: Wizards of the Coast

● Best Abstract Board Game

Cosmic Constans
Publisher: Looney Labs

● Best Historical Board Game

Axis & Allies: Pacific
Publisher: Hasbro/Avalon Hill

● Best Science Fiction or Fantasy Board Game

Risk 2210
Publisher: Hasbro/Avalon Hill

● Best Card Game Expansion or Supplement

Apples to Apples Expansion Set 3
Publisher: Out of the Box Publishing

● Best Trading Card Game

The Lord of the Rings TCG
Publisher: Decipher

● Best Traditional Card Game

Munchkin
Publisher: Steve Jackson Games

● Best Graphic Presentation of a Book Product

Call of Cthulhu 20th Anniversary
Publisher: Chaosium

● Best Graphic Presentation of a Card Game

The Lord of the Rings TCG
Publisher: Decipher

● Best Illustration

Dork Shadows cover illustration
Artis: John Kovalic
Publisher: Dork Storm Press

● Best Role-Playing Game Adventure

Unseen Masters
Publisher: Chaosium

● Best Role-Playing Game Supplement

Forgotten Realms Campaign Setting
Publisher: Wizards of the Coast

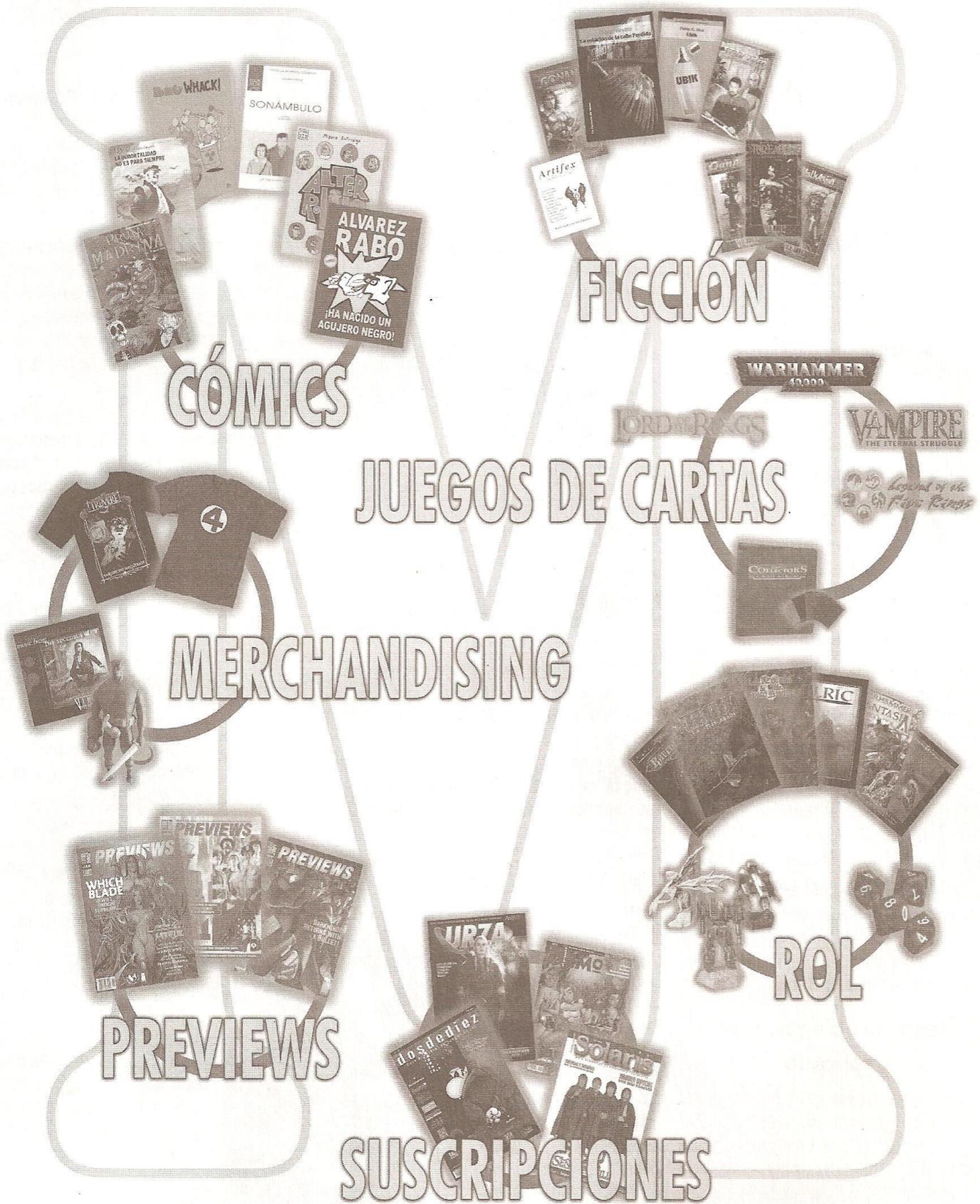
● Best Role-Playing Game

Adventure!
Publisher: White Wolf

● Game of the Year

Hackmaster
Publisher: Kenzer & Co.

¡SIN MOVERTE DE CASA!



www.distrimagen.es

DISTRIBUIDO POR:

DISTRIMAGEN

Piso Multimedia, 24 Pto. Ind. El Algodino, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain. Tel: 91 871 82 72
Tel/Fax: 91 871 77 64 pedidos@distrimagen.es
Calleles, 85, 08089 Barcelona, Spain. Tel: (34) 416 33 65 Tel/Fax: (34) 322 85 91 dmbs@distrimagen.es

URZA

en

Dosdediez

¡Embestida!

Ya tenemos con nosotros la última expansión para *Magic: El Encuentro*. Situada de nuevo en el continente de Otaria, continúa la historia que empezamos a seguir en el ciclo de Odisea. Recontraremos a la Cábala, a **Khamal**, convertido ahora en druida, y a la bella **Jeska** como la terrorífica **Phague**, la Intocable.

En cuanto a jugabilidad, *Embestida* incorpora el *Ciclo*, aunque desgraciadamente no era la mecánica que más nos hubiera gustado ver reimpressa. Por otra parte, asistimos al nacimiento del *Morph* (Metamorfosis), una extraña habilidad que te permite jugar cartas boca abajo por 3 manás. El tiempo dirá si vale la pena.

Otro gran cambio es la vuelta de las "tribus", es decir, criaturas del mismo tipo. Muchas cartas dependen ahora de la cantidad de *Elfos*, *Clérigos*, *Trasgos*... que controles, y parece que tanto el Limitado como el Construido van a verse invadidos por estos. Con cartas que permiten hacer 10 daños o poner un 7/7 en juego girando cinco criaturas del mismo tipo parece interesante.

Por último, reseñar que en esta ampliación aparece la carta que diseñó **Kai Budde** como ganador del último Invitacional: aunque no parece mala, tampoco parece acercarse a las de **Finkel** o **Rade**.

Devir, problemas por duplicado

Magic esté en un gran momento en nuestro país. Las cifras de participación no dejan de subir, y que una presentación llegue a 200 personas es un hecho inaudito hace tan sólo un par de años. Sin embargo Devir, la empresa distribuidora en nuestro país, parece empeñada en dar una imagen de chapuza e improvisación.

El primero lío se produjo cuando desde su web se anunció la suspensión de la tempo-



El violento luchador reorganizó su vida

rada de PTQs por equipos, uno de los más esperados por todos los jugadores, y que este año estaba siendo preparado a conciencia por más de uno. Al parecer alguien había olvidado solicitar las plazas. Tras unos días de protestas airadas de los jugadores, se consiguió que hubiera PTQ, pero en un plazo de menos de una semana desde su anuncio. Pese a todo, los jugadores respondieron y la asistencia fue masiva.

La última temporada de PTQs fue, si cabe, aún más polémica. En Sestao, partidas compradas y vendidas delante de las narices del juez principal (algo inaceptable). En La Coruña, el juez se erigió en protagonista por sus discutibles decisiones. En Barcelona, un match loss en cuartos de final por llevar fundas marcadas (penalización totalmente correcta, por otra parte).

Pero el mayor cabreo se lo llevaron los jugadores andaluces cuando, sin una expli-

cación clara de Devir, se canceló su PTQ, improvisando la solución de dar dos plazas a Valencia, ante la indignación de toda Andalucía. Según la empresa este problema será compensado en la próxima temporada, pero ya los hay que no se creen mucho...

Pokémon

La nueva expansión para *Pokémon*, *Expedition*, apareció en España el 25 de septiembre, con novedades como nuevas versiones de Pokémon Red & Blue y Gold & Silver (de Pokémon Gameboy), además de nuevos ataques e ilustraciones.

Además incluye en las cartas una banda magnética para el lector de cartas Nintendo con trucos y minijuegos para Game Boy. ¿La pega? Que desgraciadamente sólo funciona para la versión americana, se espera que en breve haya lector disponible para la versión europea de Gameboy.

En cuanto a las cartas en sí, en *Expedition* podrás conocer la gran lucha establecida entre los Pokémon de la Luz y los Pokémon de la Oscuridad. Esta ampliación de más de 150 cartas, presenta dos barajas temáticas diferentes y sobres de 9 cartas con una carta premium por sobre, al habitual precio de 4,10 € cada uno.

Por otra parte, la 3ª temporada de la Liga Pokémon dio comienzo en septiembre, con un nuevo reglamento que podéis consultar en www.devir.es, en el cual cambian muchas cosas. En esta liga hay varias cartas promocionales que los participantes en esta liga pueden ganar por varias razones, incluido el mero hecho de participar, y aquí os mostramos una de ellas.

Star Wars

El Resurgir Sith es la primera ampliación para el nuevo juego de cartas de Star Wars: *El Ataque de los Clones*. Contendrá nuevos personajes importantes, así como nuevas versiones de personajes ya conocidos, y, como su nombre indica, nuevas cartas enfocadas hacia el lado oscuro de la fuerza, que te ayudaran a hacer más divertido y variable aún el juego. Se siguen manteniendo los sobres de 11 cartas a 4,15€, mientras que los de 5 cuestan 2€. Al fin y al cabo, poner a tu disposición a per-

sonajes tan conocidos (y carismáticos) como **Darth Maul** y **Mace Windu** es un verdadero gancho para en esta ampliación... ¿te la vas a perder?



Solaris en dosdediez

Libros

La Factoría de Ideas

El pasado mes de septiembre su colección Solaris Ficción alcanzó el mítico número 25 con la publicación de *Los Cronolitos* de **Robert C. Wilson** (novela premiada con profusión durante 2002 en Estados Unidos) y *Regreso a Belzagor* de **Robert Silverberg** un clásico indudable del maestro de la cf mundial. Sin duda la colección de referencia de los últimos dos años en nuestro país. Además cuando leas estas líneas ya habrá aparecido *El mundo de Roche* la novela más popular de la carrera de **Robert L. Forward** (*Camelot 30K*).

Nos confirman, para nuestra sorpresa, la publicación para final de año de la novela ganadora del último premio Nebula, *The Quantum Rose* de **Catherine Asaro**. Se trata de la autora que está desbancando en los Estados Unidos a otra gran estrella, **Lois McMaster Bujold**. Escribe una literatura similar: entretenida, sencilla y que se lee de manera voraz. Una excelente noticia su publicación en castellano.

Para la campaña de Navidad, preparan *La Cicatriz* de **China Miéville** (*La estación de la calle Perdido*, revelación de 2001 en todo el

mundo); *La torre del cosmonauta* de **Ken MacLeod**, nominada el último año a Hugo y Nebula y *Todos sobre Zanzibar* de **John Brunner** uno de los clásicos que todo aficionado a la literatura (de género o no) debería tener en su biblioteca.

Otra sorpresa nos llega con «Solaris Terror» y la publicación de *La casa infernal* de **Richard Matheson** (*Soy Leyenda*) una de las mejores novelas de terror de todos los tiempos y, según la crítica, tal vez la mejor de su género. Como para perdersela.

En «Solaris Bolsillo» presentan la primera novela de «Sword & Sorcery», fantasía épica de muchos quilates que se publica en Estados Unidos con la intención de desbancar, ni más ni menos, que a las novelas de «Reinos Olvidados». Ya seríamos. Mientras tanto ofrecerán la primera entrega de la trilogía dedicada a «Exaltado» (juego de rol del que podréis saber más en este mismo número). Un mundo de fantasía muy oscuro que se remonta al origen de los tiempos.

Ediciones B

En noviembre se editará *La máquina de la inmortalidad*, de **Mark Clifton** y **Frank Riley** (Hugo 1955), único Hugo inédito hasta el

momento en nuestro país. En diciembre verá la luz la tantas veces anunciada *Ciencia ficción: Nueva guía de lectura*, de **Miquel Barceló**.

Ya en 2003 se publicarán *Pasaje*, de **Connie Willis** y *Fragmentos de honor*, de **Lois McMaster Bujold**, Premio UPC 2002, entre otros.

Bibliopolis

Bajo la denominación de «Bibliópolis Fantástica» nace una nueva colección de fantasía y ciencia ficción. Editada y dirigida por **Luis G. Prado** (coeditor de *Artifex*, director de la revista *2001* y webmaster de bibliopolis.org) aspira a recuperar autores imprescindibles y a presentar a las nuevas caras de la narrativa fantástica de todo el mundo.

Los primeros títulos, previstos para el próximo mes de noviembre, serán: *El último deseo* de **Andzrej Sapkowski** y *Los ladrones de cuerpos* de **Jack Finney**,

También para HispaCon aparecerá *Artifex 8*, la antología de literatura fantástica que editaban **Luis G. Prado** y **Julián Díez** y que pasa ahora a publicarse bajo este nuevo sello editorial.



Los martillos de Ulric

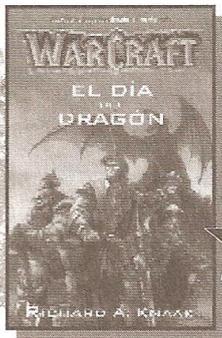
Abnett - Vincent - Wallis

Timun Mas. Diana Falcón Zás.
Novela inédita. *Warhammer Fantasía*.
Bolsillo. Rústica. 409 páginas. 8,00 euros.

Los nobles caballeros templarios de Ulric deberán hacer frente una vez más a las hordas del mal que amenazan con destruir esta vez una ciudad situada en lo alto de Middenheim, también conocida como La ciudad del lobo blanco. Las aventuras de la compañía de «El lobo blanco», comienzan en su patria, ajenos al peligro, reunidos en una taberna de la ciudad, a la que llegan dos pequeños rateros y prestidigitadores, llamados Kruza y Resollador, que acaban convirtiéndose en aliados de los miembros de la compañía, cuando de las sombras de la noche surgen guerreros del caos que amenazan, cómo no, a los héroes.

Una vez más queda la sensación de vacío tras leer el libro, algo que ocurre con casi todas las novelas del universo «Warhammer» publicadas hasta la fecha.

Raul Rodríguez Sanjurjo



El día del dragón

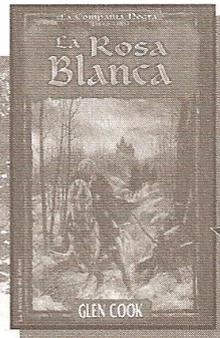
Richard A. Knaak

La Factoría de ideas. Jesús Traverso.
Novela inédita. *Solaris Bolsillo* - 3.
Bolsillo. Rústica. 259 páginas. 9,62 euros.

El mundo de Azeroth vivía en paz y armonía, pero un día toda paz desapareció por la aparición de un ejército demoníaco que arrasó todo cuanto se encontraba a su paso. Rhonin, un mago disidente al mando de un grupo de aventureros, decide investigar, porque cree que existe una conspiración, y que viejos y terribles enemigos del mundo de Azeroth han sido despertados por magia oscura. Para ello no le quedara más remedio que aventurarse en las tierras orcas de Khaz Modan, que le llevarán a una lucha final en Grim Batol contra las tropas orcas allí destinadas.

Magia, grifos, dragones, elfos y demás criaturas de leyenda se dan cita en esta obra de corte fantástico, bastante entretenida, y recomendable no sólo para amantes del juego sino para el público en general.

Raúl Rodríguez Sanjurjo



La Rosa Blanca

Glen Cook

La Factoría de Ideas. Domingo Santos.
Novela inédita. *La compañía negra* - 3.
Medio. Rústica. 295 páginas. 12,59 euros.

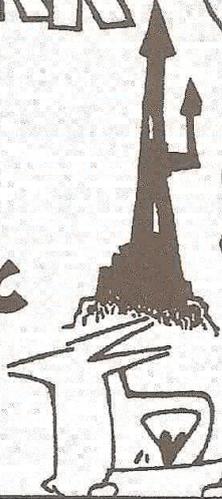
Con esta novela culmina el primer ciclo argumental de la fantástica saga de «La Compañía Negra». Los seguidores habituales de la serie podrán disfrutar de un tono más similar a la primera entrega que a la segunda, tanto en inspiración como en tensión narrativa que, sin caer en la precipitación, cierra espléndidamente la saga con los brevísimos capítulos 44 a 59.

Uno de los problemas habituales de las trilogías es que la segunda entrega se queda en tierra de nadie, sin aportar demasiado a las mismas. El inminente regreso del Dominador forjará pactos imprevistos, se operarán cambios en personajes como La Dama, Linda y Cuervo. Incluso la Compañía cambiará, aunque no quieran hacerlo.

José Miguel Pallarés

DORK TOWER

JOHN KOVALIC



BIEN. ¿TENÉIS YA TODOS LISTOS VUESTROS PERSONAJES?

¡EH, EH? ¿YO PRIMERO?



VALE. TE FIJARÁS EN QUE ESTE PERSONAJE ES UN POQUITIN MÁS PODEROSO QUE LA MEDIA, PERO ELIGIENDO CON HABILIDAD ALGUNOS DEFECTOS, DESVENTAJAS Y TARAS, FUI CAPAZ DE AUMENTAR EL TOTAL DE PUNTOS EN UN 500 POR CIENTO



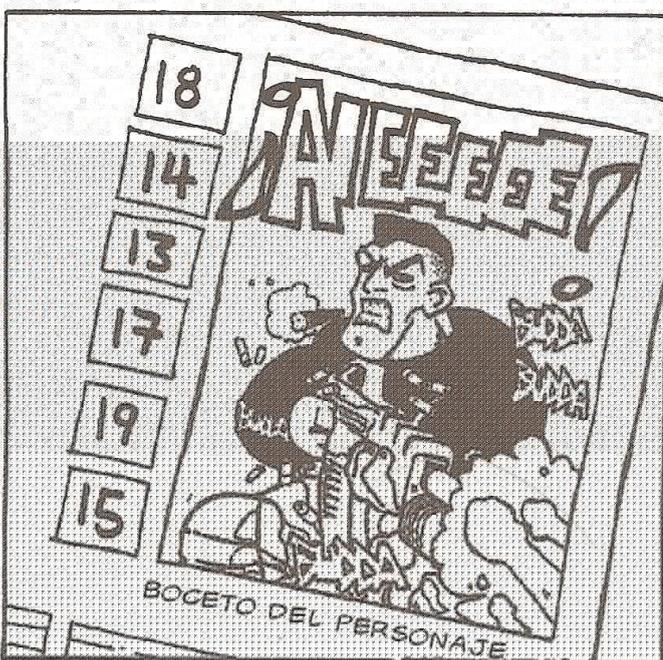
¡LO QUE ME PERMITIÓ CREAR A PRESA MORTAL, EL CIBORG ASESINO CON VISIÓN INFRARROJA, REFLEJOS ELÉCTRICOS Y UN GIGANTESCO RIFLE DE PLASMA DE NIVEL 15!



¿TAMBIÉN TIENE ARMADURA PERSONAL, PIEL BLINDADA SUPERFUERTE Y PUNTERÍA LÁSER, ASÍ COMO BOMBAS CONMOCIONADORAS, HIPER-NUNCHAKOS, LA HABILIDAD "PRESA ASESINA" Y EL MAL DE OJO DE WANG CHUNG?



ESTE PERSONAJE PODRÍA PARECER ALGO EXAGERADO Y UN POQUITO SOBRESHUMANO, PERO SE CIÑE A LAS REGLAS... SIEMPRE QUE SEPAS MIMARLAS Y RÉTORCERLAS LO JUSTITO



18
14
13
17
19
15

¡¡¡EEEEE!

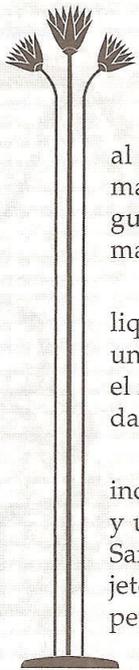
BOCETO DEL PERSONAJE



CONSIDERANDO QUE VAMOS A JUGAR A "PELUCHE", ESTOY IMPRESIONADO...

¡UPS! SE ME OLVIDÓ DIBUJAR LAS OREJAS DE CONEJO... Y EL LANZAGRANADAS TERMONUCLEAR

KOVALIC



1 La ciudad fue asaltada y saqueada por los Visigodos en el 410 (algo que no desconocían), y gran parte de la ciudad se quemó.

2 El templo de Isis y Serapis no sobrevivió al incendio, aunque se cuenta en un antiguo manuscrito del siglo XII que unos monjes consiguieron recuperar algunas reliquias de sus cámaras.

3 Encuentran un listado completo de las reliquias recuperadas en aquel templo, entre ellos un antiguo sarcófago de oro, dañado en parte por el fuego que ocurrió durante el saqueo de la ciudad aunque no dicen a donde lo llevaron.

4 En el siglo XVI hay una breve nota en un incunable, la cual parece indicar que las reliquias y un demonio encerrado fueron entregados a la Santa Inquisición, y que esta preservó dichos objetos en las ruinas de una antigua villa romana, pero que acabó sepultada por una inundación en el siglo XIX.

5 Encuentran papeles que certifican que la propia Inquisición ha permanecido activa en Roma hasta la actualidad, algo que debería asustar o llamar la atención de los jugadores.

Es posible que tus jugadores busquen otros modos de conseguir información. Dale plena libertad, y ten siempre un mapa de la ciudad a mano para incluir tus propias escenas adicionales si lo consideras oportuno.

IV. Extraños Acontecimientos

Lógicamente durante la investigación de las Momias en la ciudad es posible que en un momento cualquiera de los jugadores pueda hacer uso de alguno de sus poderes. Si esto llegará a ocurrir la Inquisición de la zona se percatará de que algún ser sobrenatural ha hecho uso de sus facultades y no es un vampiro (algo a lo que están acostumbrados), por lo que enviarán un equipo que comenzará a rastrear e investigar a los jugadores, aunque sin llegar a dejarse ver o atacarles, por el momento. Tiradas de Percepción +Alerta a Dificultad 8 en algunos momentos interpretativos dejará entrever a los personajes que alguien les vigila (a través de alguna ventana, alguien leyendo el periódico, en una esquina, un coche que les sigue..., lo dejamos a la imaginación del DJ).

Durante la segunda noche, uno de los jugadores tendrá un encuentro casual con Fabio Corelli, el Sheriff de Cassandra, la príncipe Brujah de la ciudad, a la que no le gusta en que haya otras criaturas sobrenaturales en la ciudad. El encuentro tendrá lugar en algún lugar concurrido (discotecas, terrazas de verano, algún lugar histórico de la ciudad...). El Sheriff se percatará que ese ser es un ser sobrenatural aunque desconocerá su naturaleza. Se aproximará y hablará con él por los motivos de su estancia en la ciudad, haciéndose pasar por un turista despistado. Respuestas vagas y sin sentido llamarán su atención y se marchará para informar a la príncipe.

Durante la tercera noche, otro de los jugadores (alguien que tenga un buen trasfondo en recursos, fama o posición social) será invitado a una fiesta en la embajada de Egipto. En ella conocerá a algunos (NPC (Personajes No Jugadores) de interés:

1 Evelin Fenti [Hija del Embajador Egipcio, una (Bubatsi conocedora de la existencia de las momias. Ver Fichas y Motivaciones de PNJs].

2 Padre Miguel Sotomayor [Cura que trabaja en el registro del Vaticano, viejo inquisidor que observará con atención a los jugadores. El padre Miguel es un Gladius Dei. Si descubre que alguno de los jugadores es un ser sobrenatural los jugadores lo tendrán difícil de ahora en adelante. Ver Fichas y Motivaciones de PNJs].

3 Lord Carl Stanford [Poderoso Matusalén setita que se entero de las pesquisas de Heru para encontrar el cuerpo de aquella momia, algo que ha tenido en cuenta. Ayudará a los jugadores a lograr su objetivo, pues la momia fue momificada con algo que está buscando. Ver Fichas y Motivaciones de los PNJs].

Durante la cuarta noche cuando todos los jugadores se hayan reunido en su refugio serán atacados por un equipo del Gladius Dei, pensando que son vampiros (solo si el padre Miguel Sotomayor sospechó algo durante la fiesta en la embajada), por lo que van armados con estacas y armas de fuego. Entrarán sin hacer ruido (Tirada de Percepción +Alerta a dificultad 8 para percatarse de que acaban de abrir la puerta). Los 4 Gladius Dei huirán si se percatan de los jugadores no son vampiros y utilizan poderes diferentes a los habituales en los vampiros. Ver Fichas y Motivaciones de los PNJs para más datos.

V. Un callejón sin salida

Tras una semana de intensa investigación en las bibliotecas públicas (pues en Internet u otros medios no podrán encontrar absolutamente nada) llegarán a un callejón sin salida, y no hay ninguna evidencia de la existencia de su momia perdida. Además el susto que se han llevado a manos de la Inquisición tendría que ser suficiente para que estuvieran mucho más alertas y perspicaces de todos sus nuevos movimientos.

Al séptimo día Evelin se pondrá en contacto con el jugador del que se haya enamorado para ayudarles en su labor, descubriéndoles su verdadera naturaleza, siempre y cuando no se muestren reacios a su colaboración. Ella es una gran erudita en la historia de Roma y puede concederles diversos permisos para estudiar antiguas ruinas fuera del alcance del público "normal" para encontrar alguna pista que les resuelva algunos cabos sueltos.

V. Explorando la gloria de Roma

Tras indagar en los viejos tomos de la biblioteca de la embajada del Cairo, Evelin encuentra una primera pista. En el antiguo Templo de Roma y Venus se descubrieron recientemente tras una obras de reforma unos viejos jeroglíficos. Además, Evelin ha obtenido unos permisos para investigar dicho edificio durante la noche.

Templo de Roma y Venus. (Antigua iglesia y monasterio de S. Francesca Romana-S. Mbaria Nova). Un viejo templo construido en tiempos de Nerón en año 64 tras el conocido incendio de Roma. En su interior los jugadores se mostrarán algo nerviosos y debilitados por la Fe reinante (-1 dado a todas sus reservas de dados). La iglesia tiene un aspecto oscuro y lúgubre, y del viejo templo romano únicamente sobreviven cuatro grandes columnas rojas en su interior del antiguo templo Romano. Tras acceder a su cela interior los

jugadores encuentran antiguas escaleras de mármol rojo que daban acceso al antiguo foro imperial. En los viejos escalones encuentran un sencillo jeroglífico, ya muy borrado por el paso del tiempo (hará falta hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7),

el cual únicamente dice:

“Sekenenre, adorador de Horus, amigo de Castor, el llamado Collat”. Una tirada simple de Inteligencia + Historia a dificultad 9 hará recordar a los jugadores que existe una antigua leyenda etrusca que atribuye la fundación de Roma a un tal Collat, y no a Rómulo y Remo. Si permanecen mucho tiempo investigando en las catacumbas del monasterio (en el que sólo hay muchos monjes enterrados) serán atacados sin mediar palabra por el Sheriff de la ciudad y sus matones si llamaron su atención en el acto anterior. Lucharán hasta que el Sheriff o los matones mueran, en cuyo caso los supervivientes huirán.

ARA PACIS DE AUGUSTO Reconstruido en 1938 a partir de cientos de fragmentos, el Ara es el ejemplo más famoso de la escultura monumental del Emperador Augusto. Para detallarlo a los pj consulta cualquier guía de arte romano. Evelin guía aquí a

los jugadores, por que unos de los Lictores que salen retratados en uno de los murales de este templo es un conocido como Collat. Una rápida ojeada a los murales les hace encontrar a ese tal Collat, el cual lleva una especie de hacha en su hombro (el símbolo de su posición como Lictor). Además, cerca de él, hay un hombre que llama la atención de los jugadores (el tercer hombre por la izquierda). Aquel que tenga trasfondo de Memoria debe tirarla a dificultad 9. El que saque al menos un éxito recuerda ese rostro en otra de sus vidas. Ese hombre es sin duda una momia. Otra tirada de Percepción a Dificultad 8 hace que presten atención al rostro inalterable de una mujer con una mirada casi demoníaca. La reconocen como Livia, la mujer del emperador Augusto (con una tirada de Astucia + Historia, dificultad 6). Esto le dará que pensar a Evelin, de tal forma que el siguiente lugar para ser visitado sea la pirámide de Cestio, un supuesto familiar de Collat.

PIRÁMIDE DE CESTIO La única pirámide romana en pie, tumba de un pretor llamado Cayo Cestio Epulo, construida alrededor del año 14 a. de C. Tras acceder a su interior por un túnel descubren una tumba típicamente nubia (sur de Egipto) que ya no contiene nada. La mayor parte del interior fue robada por los ladrones de tumbas. En

su interior hay restos de viejas pinturas ya completamente borradas o destruidas. Una detenida observación de los restos (Percepción + Investigación a dificultad 6) les revelará lo siguiente, dependiendo de los éxitos:



1 Las pinturas fueron destruidas por golpes de cuchillo. Además hay gran cantidad de polvo rojizo, típico de las catacumbas romanas. Una tirada de Inteligencia más Astucia a dificultad 7 revela que ese polvo puede provenir de las tumbas Pretestato, debido a su característico color).

2 Los cuchillos con los que se golpearon las paredes no eran tales, sino Kopehs, un arma tradicional en el antiguo Egipto.

3 Las pinturas eran sin duda Egipcias, por los escasos restos que quedan en las paredes.

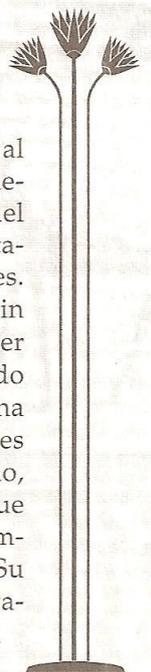
4 Los escasos fragmentos que quedan se trata de algún tipo de proceso de momificación.

5 Una sección de la pared está completamente hueca. Tras golpear en esa parte de la pared liberan a un Wraith que estaba encerrado por el anterior propietario de esta tumba, Karek, un poderoso Capadocio ya destruido muchos siglos atrás por los Giovanni. El Wraith

atacará a los jugadores hasta que salgan de la tumba. Los poderes del Wraith y el ataque queda a discreción del narrador.

Catacumbas de Pretestato

Unas catacumbas de mediados del Siglo I al III después de Cristo, posiblemente pertenecientes a algún terrateniente en tiempos del emperador Balbino. El interior esta completamente decorado con bellos murales y mármoles. La mayor parte de estas catacumbas están sin explorar. Los jugadores comenzarán a recorrer los pasillos y restos de las tumbas buscando algo que les de unas pistas definitivas. Una tirada de Percepción + Callejeo a dificultad 7 les hará encontrar un antiguo sarcófago egipcio, destinado a ocultar a momias malditas o que hayan sufrido un proceso judicial (una costumbre olvidada, salvo por las propias momias). Su interior, por desgracia esta completamente vacío. Al investigar el lugar y no encontrar nada más de interés, se encontrarán con Nefer-



Arid que les preguntará que hacen en sus dominios (Ver Motivaciones de los PNJ's). Una mala respuesta puede provocar la ira de esta poderosa antigua., pero una explicación y una petición de ayuda hará que la Noferatu les revele que afuera les espera una emboscada a manos de la Inquisición y les llevará a otra salida. En caso negativo les atacará un Inquisidor Mayor y cinco Gladius Dei que lucharán hasta la muerte, debido a que el padre Miguel a vuelto a tirar de los hilos.

VI. El final de la búsqueda

Finalmente los Amenti tienen de nuevo las manos atadas, y su investigación no les lleva a ninguna parte. Evelin lamenta profundamente no poder ayudar más a los jugadores, por lo que les recomienda que abandonen la ciudad con las manos vacías. Cuando los jugadores tienen preparadas las maletas para marcharse Evelin llama a uno de los jugadores (su amante más posiblemente) para indicarles que ha oído rumores que alguien ha robado algunos viejos manuscritos en la biblioteca del Vaticano, ante las mismísimas narices de la Inquisición. Cuando van a salir de su refugio, Samuel el Ravnos (Ver PNJ's) les está esperando para venderles lo que ha robado (!;!), pues sabe por Nefer-Arid que están buscando información sobre ruinas egipcias o algo así, además de que odia a la Inquisición, y los enemigos de sus enemigos son sus amigos. Una suma suculenta de dinero (o convencerle para ayudarles) hará que los jugadores consigan lo que necesitan, una información valiosa: la Inquisición acaba de encontrar unas ruinas en el centro de la ciudad, muy cercana a la Fontana de Treví, en la que se han descubierto unas ruinas de una antigua villa romana habitada por lo que parecía ser un rico comerciante Egipcio, y se han encontrado Momias en su interior...

En cuanto los jugadores llegan a dicho lugar se percatarán que es una casa baja, de dos plantas, la cual se

haya completamente rodeada por 2 furgonetas con cinco hombres de negro custodiando el interior. La forma de entrar en el interior depende de los jugadores, trata a estoscincos hombres como Gladius Dei. En el interior encontrarán una vieja casa italiana, típica pero con el salón hundido en la tierra y un socavón de unos tres metros. En las profundidades del socavón encuentran lo que parece ser unas ruinas de una antigua casa y los restos calcinados de una antigua momia. Tras inspeccionar la Momia llegan a una conclusión, es la persona que estaban buscando, aunque se dan cuenta que el cuerpo, quemado 1500 años atrás hizo que el ba de la momia se liberará. El pj que haya elegido previamente el Narrador deberá tirar memoria a dificultad 8. Se dará cuenta que ese cuerpo es el suyo (el jugador debería ser un Sefekhi o un udjásen). Esta conmoción le dejará absorto durante un par de turnos. De pronto, dos setitas irrumpen en la habitación y atacan a los jugadores con extrañas dagas egipcias. Tras la muerte de los setitas, oirán muchos pasos arriba, y gritos en italiano de más inquisidores. Una ojeada rápida a las ruinas descubren una abertura en una de las paredes que da acceso a un túnel (Los jugadores deberán tirar Destreza + Atletismo a dificultad 6, mínimo dos éxitos, para no quedar trabados). Aquellos que se queden en la habitación serán brutalmente asesinados por una lluvia de balas de los inquisidores. Tras recorrer el pasillo uno de los jugadores encontrará unos viejos canopes en unos columbarios (tumbas romanas) en una pared. En uno de ellos hay un viejo escarabajo ennegrecido, que reconocen como un talismán contenedor para espíritus. Recorridos algunos túneles serán atacados por la Nosferatu, pues han entrado en su dominio una vez más. La Nosferatu tiene las de ganar, y dejará a todos los jugadores y a la Bubatsi incapacitados (aunque alguno de los jugadores pueden encontrar la muerte a causa de los dados). Cuando todos queden tullidos o incapacitados,

reconocerá al jugador elegido por el Narrador (la antigua momia maldecida por Horus) como un viejo amante y comenzará a llorar por lo que ha hecho. Acto seguido, aparecerá el matusalén setita para dar buena cuenta de ella tras un combate brutal, en la que la pobre Nosferatu es literalmente aplastada contra el suelo. El setita recogerá el talismán de la mano de los jugadores no sin antes despedirse diciendo:

"Malditos gusanos, habéis sido de gran ayuda. Nos volveremos a ver, espero. Gracias por el objeto que estaba buscando Sekenenre. Te sacrificaste en aquel estúpido para ocultar de mis ojos y de los míos este poderoso talismán que encierra la propia esencia de Set. Con él mi señor despertará de su letargo y perderéis esta estúpida guerra contra nosotros".

Epílogo

Los tullidos jugadores serán ayudados por Heru que acaba llegar a la ciudad. Tras sanarles se marcharán rápidamente en el primer vuelo hacia el Cairo antes de que la Inquisición les capture o elimine. Como ves la partida no tiene un final predeterminado. Los jugadores pueden tratar ahora de recuperar el amuleto en el propio Cairo de manos de este poderoso matusalén Setita y su progenie. Por supuesto el objeto puede que no funcione y necesite algo más para despertar a su amo y señor, o sencillamente contenga una esencia diferente a la esperada. Una nueva crónica puede comenzar, y las decisiones y acciones de los jugadores ya quedan en tus manos. Otorga a los jugadores 40 puntos de experiencia por haber sobrevivido a esta aventura, y 50 a Sekenenre si ha sobrevivido. Si algún jugador ha interpretado excelentemente otórgale 15 puntos adicionales, pues *Momia: La Resurrección*, es al fin y al cabo un juego narrativo.

Marco Escribá Gómez

Partida dedicada a mis testers: Antonio, Ati, Rafa y Tucho. Ya os dije que la Inquisición era peligrosa.

Galería de Personajes

Karl Stanford (Auténtico Nombre Amenofis III, Matusalén Setita de la 5ª Generación)

Físicos 3/4/4, Sociales 5/6/4, Mentales 4/4/7. Habilidades: Actuar 3, Alerta 3, Pelea 2, Esquivar 4, Empatía 3, Intimidación 2, Liderazgo 5, Subterfugio 5, Etiqueta 5, Armas C.C. 3, Sigilo 4, Finanzas 3, Lingüística 4, Ocultismo 6, Política 4. Disciplinas: Ofuscación 8, Presencia 8, Serpentina 7, Fortaleza 6, Taumaturgia 5, Senda de la Serpiente Interior 3. Virtudes 4/4/4. Senda del Extasis 6, Fuerza de voluntad 9. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Descripción: un hombre de mediana edad, pelo oscuro, ojos castaño verdosos de nacionalidad egipcia de metro sesenta, muy elegante, y siempre intachable.

Sugerencias de Interpretación: Eres el mal. Debes servir a Set en todos sus designios. Motivaciones: utilizar a los jugadores para encontrar el Escarabajo ennegrecido.

Evelin Fenti (Bubasti de Rango 2.) Homínido, Pryio Crepúsculo

Físicos 2 (2/3/4/1), 5 (5/6/9/9), 3 (3/4/4/4). Sociales 2, 3 (3/1/1/0), 5 (6/2/0/5), Mentales 3/4/4. Habilidades: Las que desee el narrador, aunque como mínimo sugerimos Historia 3, Ocultismo 4, Arqueología 4. Dones. Amigo del Erudito, Amigo de los Pobres, Acechar en Silencio, Laberinto de Ratones), sabia 5, Gnosis 4, Fuerza de voluntad 7. Trasfondos. Los que considere oportunos el Narrador.

Descripción: una bella mujer de pelo largo y negro hasta la cintura, ojos verdosos como los de un gato, piel oscura, y vestida siempre con ropa informal: Facciones muy afiladas.

Sugerencias de Interpretación: Eres simpática, alegre y extrovertida. Te has enamorado de uno de los jugadores durante la fiesta de tu padre, y le ayudarás en todo lo posible.

Motivaciones: Ayudar en todo lo posible a los jugadores.

Inquisidor Mayor (Padre Miguel)

Físicos 3/3/3. Sociales 4/2/2/. Mentales 4/3/4. Habilidades: Alerta 4, Teología 4, Armas C.C. 2, Historia 3, Atletismo 1, Esquivar 2, Ocultismo 4, Liderazgo 3. Fe: 5, Fuerza de Voluntad 8. Virtudes 5/5/5. Humanidad 8. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencias de Interpretación: La palabra de Dios es Ley. Aquel que la incumple debe sucumbir y por supuesto, las aberraciones sobrenaturales deben ser las primeras.

Motivaciones: Matar a los jugadores si descubres que son criaturas sobrenaturales. Los secretos de la iglesia son de la iglesia.

Gladius Dei Estandar

Físicos 3/3/3, Sociales 2/2/2, Mentales 3/3/4. Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Teología 2, Armas C. C. 4, Armas de Fuego 3, Pelea 3, Esquivar 3, Ocultismo 2, Cultura de los vampiros 2. Fe: 2, Fuerza de voluntad 6. Virtudes 2/3/5, Humanidad 8.

Sugerencia de Interpretación: No hables y actúa.

Motivaciones: Destruir a los personajes.

Setitas (10ª Generación)

Físicos 3/3/3, Sociales 3/3/2, Mentales 2/4/4. Habilidades: Pelea 3, Esquivar 3, Alerta 3, Atletismo 4, Armas C.C. 4 (Especialidad Daga). (El resto de habilidades a discreción del narrador). Fuerza de voluntad 7, virtudes 3/3/5. Senda de Tifón 5. Disciplinas ofuscación 2, Potencia 2, Serpentina 2. Trasfondos. Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencia de Interpretación: Ninguna.

Motivaciones: Servir a Set y matar a los jugadores.

Fabio Coref (Sheriff Brujah, 8ª Generación)

Físicos 3/4/4. Sociales 3/2/4, Mentales 2/3/5. - Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 3, Armas de Fuego 3, Armas C. C 4, Etiqueta 2, Sigilo 1, Lingüística 3, Conocimiento de la Ciudad (soma) 2, Cultura de las Cloacas 1. Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Potencia 5, Presencia 2. Fuerza de voluntad 7, virtudes 2/2/5. Humanidad 5, Fuerza de voluntad 8. Trasfondos: Los que considere oportunos el director de juego.

Descripción: Un hombre de mediana edad, fornido de pelo rizado, de nariz aguileña, bien vestido, normalmente con trajes negros y corte italiano.

Sugerencias de Interpretación: Eres tranquilo y sincero hasta que te molestan o se muestran ingratos contigo o con la príncipe y en ese momento despierta tu sangre Brujah.

Motivaciones: Ayudar a la príncipe a mantener el orden en la ciudad

Matones del Sheriff

Físicos 3/3/4. Sociales 2/2/2, Mentales 3/3/2. Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 3, Armas de Fuego 2, Armas C. C. 2. Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1. Virtudes 2/2/3. Humanidad 4, Fuerza de voluntad 4. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencias de Interpretación: Ninguna. Motivaciones: Cumplir las ordenes del Sheriff.

Nefert-Arid. Nosferatu de la 6ª Generación; Chiquilla de Trajano

Físicos 7/4/4. Sociales 3/3/0, Mentales 5/3/5. Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 6, Pelea 4, Armas C. C. 3, Supervivencia 3, Sigilo 3, Cultura de las Cloacas 3, Cultura de la Ciudad (Roma), Historia Antigua (Egipto) 4, Tanatología 3. Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 4, Fortaleza 2, Ofuscación 5, Potencia 6. Virtudes 1/3/5. Humanidad 2, Fuerza de voluntad 8. Trasfondos: Los que considere oportunos el director de juego.

Sugerencias de Interpretación: Eres callada y tímida. Una vieja niña saqueadora de tumbas que se convirtió en un monstruo hace más de 1500 años. Reservada en extremo no te fías de nadie, salvo de la gente que te muestra el respeto que tu te mereces.

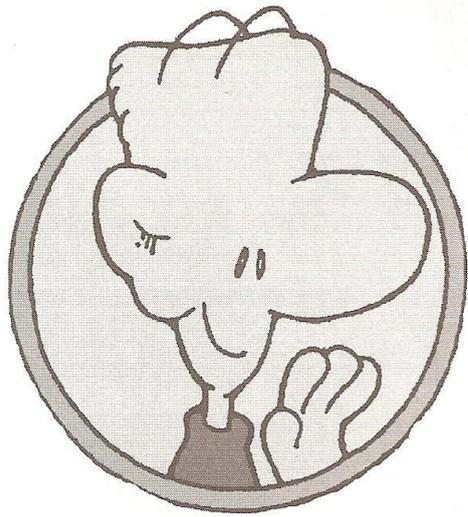
Motivaciones: Defender tu Dominio y no inmiscuirte en los asuntos de los demás.

Samuel El Ravnos, 12ª Generación

Físicos 4/2/5. Sociales 3/2/3, Mentales 2/3/4. Habilidades: Alerta 3, Atletismo 1, Callejeo 3, Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio 3, Armas de Fuego 2, Armas C. C. 1, Etiqueta 1, Historia del Arte 3, Medicina 2. Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Quimerismo 2. Virtudes 3/3/4. Humanidad 6, Fuerza de voluntad 4. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencias de Interpretación: Eres el más tío más chulo y más malo del mundo, y si pudieras venderías a tu madre por cuatro duros, pues todo en esta vida se puede comprar con dinero.

Motivaciones: Sacar todo el dinero posible a los jugadores, aunque si necesitan ayuda contra la inquisición, habrá que echarles una mano, ¿no?



DORK TOWER

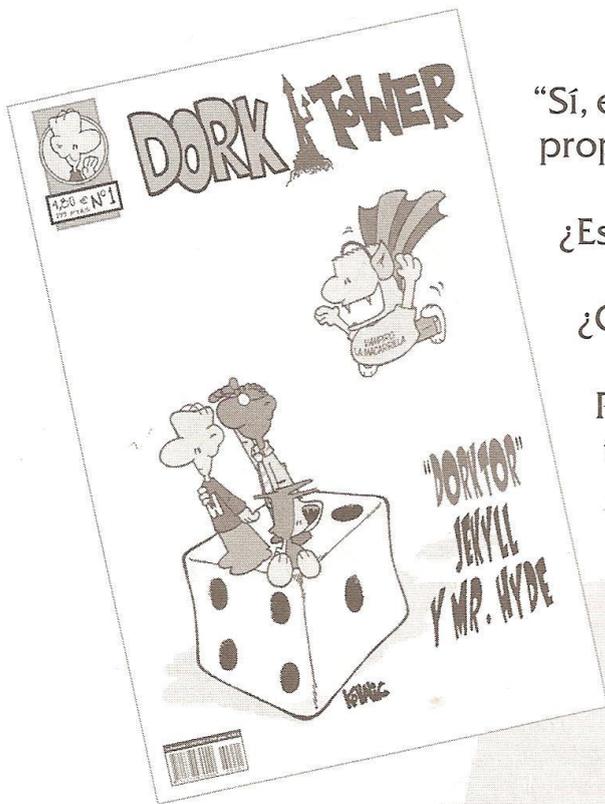
“Sí, es cierto. Conseguí derrotar al pérfido diablillo en su propio terreno. Le eché un conjuro de...”

¿Estás todo el día hablando de tus partidas de rol?

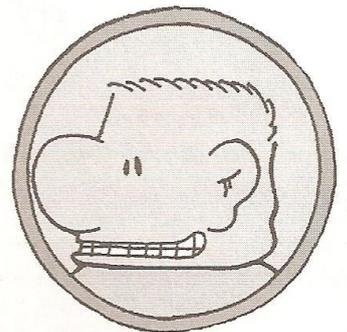
¿Crees que el mundo freak es tu mundo?

Pues quizás deberías leer las tiras incluidas en este tebeo, y ver de lo que son realmente capaces los freaks.

¿Realidad o parodia? Sólo tú podrás decirlo, aunque yo apostararía por lo primero...



La genial tira de John Kovalic



Visítanos en www.distrimagen.es

Nueva profesión

000T .X00M0N0U0M0A0T0K0U0Z0N0Y

A Y U D A

Mu güenos dias tengan utede, fans aserrimos de *Barrio Xino* o meros encuriosíos. La siguiente ayuda supone un hito en la hitoria del rol a nivel internacional pue, por primera vez, los juegos de rol sirven pa hermaná a los afisionaos dambos laos del gran xarco: Sergi Latorre, el autó de *Barrio Xino* y quien eto suscribe, ha entrao en contacto con Nando Osés, diseñadó dalgunos de los juegos de rol mecsicanos má importantes ("*Santo, el juego de rol*" o "*Plaza Garibaldi*", un juego de rol pinche, muy pinche), pa inisiá una serie de colaboraciones mutuas destinás a mejorá y enriquesé nuestras respectivas creaciones. Asin, el amigo Nando a quería contribuí a engrandesé el ya de por si complejo universo barrioxinero con la ayuda de juego caora os presentamos: en ella, se ofrese un nuevo tipo de pejota que, seguro, hará las delisias de los jugadores má frikis (aquí se podría haser un shiste fásil, la verdá). ¡ Ep.pero que lo disfruten, mis cuates!

Introducción

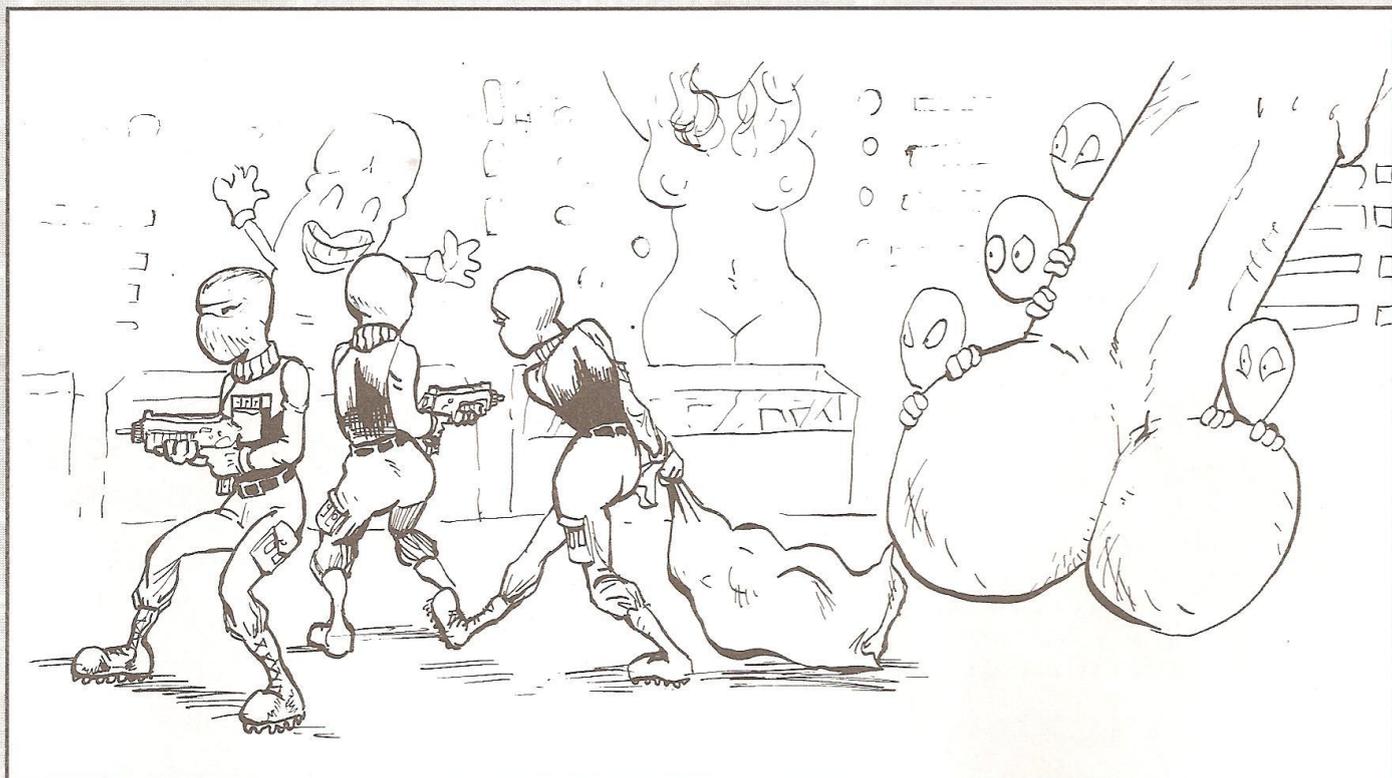
¡Saludos, cabrones! Con esta introducción pretendo no más inisiar en el mundo de los luchadores enmascarados a todos aquellos que lo desconoscan. Resulta que, desde los años cincuenta nomás, en México ha existido una larga afisión por la lucha libre, llegando a arrastrar a masas y masas de enfervoresidos cuates sedientos de sangre a los miles de rings repartidos por todo el país, sobre la lona

de los cuales moles imponentes formadas de músculos, grasa y salvaje ferosidad senfrentan en crueles combates donde todo vale. Y, de entre todos ellos, hay un grupo de luchadores que destaca con lus propia: los luchadores enmascarados. Hombres que adoptan como símbolo la máscara que portan, siguiendo con ello una larga tradición de nuestra pátria que inisiaron grandes heroes como el Zorro (antes de convertirse el muy pinche en californiano), el Coyote, el Cha-

rrero de las calaveras y tantos otros esforsados luchadores de la libertad, que prefirieron conservar el anónimato en un gesto de modestia que les honra. Son sus máscaras quienes les identifican y dan nombre y, así, encontramos entre ellos a Santo el enmascarado de plata (el más grande luchador que jamás haya repartido galletones en un ring), Blue demon, Mil Máscaras, Superzan (este yo creo que, en realidad, era un traidor que ayudaba a los villanos), Tinieblas, El Rayo de Jalisco, El Médico asesino, La Sombra Vengadora, el Fantasma Blanco, Huracán Ramirez, el Tigre Enmascarado, Neutrón... y muchos más que nos dejamos en el tintero. Todos ellos se convirtieron pronto en símbolos del heroísmo y superación personal del pueblo mexicano, que veían en ellos a los héroes que todos deseáramos ser. Tamaño éxito no podía pasar desapersibido para las productoras sinematográficas, que pronto inisiaron el rodaje de sientos y sientos de películas protagonizadas por tan ilustres luchadores...

Los luchadores en el sine

...que fueron un absoluto éxito. Básicamente, el argumento de todos estos filmes era el siguiente: una amensasa se sernía sobre la humanidad, y el luchador o luchadores de



turno acudían para presentar combate. La amenaza podía ser, desde una invasión extraterrestre, a la presencia de monstruos tales como Drácula, Frankenstein, la momia, el hombre lobo, un científico loco... y enanos. Sobre todo, enanos. Amenazas todas ellas a las que los luchadores se enfrentaban sin quitarse ni por un instante la máscara o los leotardos plateados-fosforito. La polla, oye. Y todo ello, adherido por espectaculares y realistas combates de lucha libre. Sin trampa ni cartón, cabrón.

Algunos pedantes con ínfulas de sinefilo enteradillo han dicho de ellas que son muy malas y chapuseras, pero cotas tan altas de diversión, carcajadas y jolgorio entre un público entregado no las han conseguido nunca otras películas escritas expresamente para haser reir (el problema es que la intensidad real de las películas de luchadores era provocar terror y emoción entre el público, pero... ¿lo bien que te lo pasas?).

El santo contra los barrioxineros pendensieros

Y presisamente en esto consiste la siguiente ayuda para *Barrio Xino: un juego de rol chungo*, mu chungo. En la inclusión de una nueva profesión para la creación de un nuevo tipo de Pejota: el luchador enmascarado. El jugador tendrá la posibilidad de ponerse en la piel de uno de estos esforsados luchadores, combinación harmónica de profesional del ring, actor sin demasiado tiempo para ensayar y superheroe defensor de la justisia. Para ello seguiremos los siguientes pasos:

- Debemos, en primer lugar, encontrar un nombre; este debe ser rimbombante e impactante, tal como "Culebra el estrangulador", "Calavera Sonriente", "Supermask Nogales"... más arriba se han ofresido ya los nombres de algunos luchadores famosos, que pueden servir de inspiración a futuros luchadores del bien. No es necesario concretar el nombre real del ciudadano que se esconde tras la máscara, pues sus identidades siempre permanecían en secreto y no se quitaban la máscara ni para ir a la recámara de baño...

- A continuación, deberemos diseñar la máscara que portaremos: co-



lor, forma, posibles adornos y/o símbolos... estos han de tener relación con el nombre del luchador (aunque, pensándolo bien, tampoco es que sea algo que haya preocupado demasiado a los luchadores presedentes...).

- Características: la obtención de los grados de características se hará normalmente, teniendo en cuenta que la Fue y el Agu mínimos deben ser 7.

- Habilidades: Habilidades atléticas, Deportes (lucha libre), Lansar, Ostias, Reflejos, Alevosía y nocturnidad (son capaces de esconderse, de noche, vestidos con brillantes trajes de llamativos colores).

Esta noche hay combate

El Señor Polisia y los jugadores no deberían olvidar que tales pejotas son luchadores de wrestling, por lo que, durante la partida, deberían describir con detalle las posibles presas y combates que lleven a cabo, y no limitarse a restar Puntos de Resistencia (se aconseja documentarse para comprobar la amplia variedad de llaves y golpes que existen). Como mi colega español es bastante perro y creo que no introdujo reglas de combate referentes a

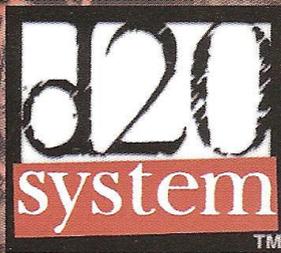
presas, llaves y luxaciones, aquí va una de cosecha propia:

- Cuando un luchador trate de realizar una presa sobre su objetivo, realizará una tirada sobre su grado de Ostias. En caso de éxito, el atacado tendrá derecho a una tirada de Reflejos (u Ostias, pero solo para defenderse) y, si falla, el luchador atrapará e inmovilizará a su contrincante (útil en caso de combates por parejas ya que tu compañero puede, mientras tanto, ir metiéndole viajes al pobre cabrón). Además, por cada turno inmovilizado, el atacante puede decidir si tan solo inmoviliza o trata de romper los huesos de su oponente. En caso de optar por esto último (o sea, siempre), el atacado perderá 2 P.R por turno. Para mantener la presa, atacante y atacado deberán tirar por Fue cada turno, y quien obtenga el mayor grado de éxito gana: si es el atacante, la presa continua; si es el defensor, la presa se rompe. Una luxación funciona exactamente de la misma manera, pero sobre una extremidad (piernas y brazos, normalmente). En caso de aguantarse la presa sobre la extremidad durante dos turnos, la víctima pierde tantos P. R como grado de éxito de la última tirada de Fue, y su extremidad queda inutilizada hasta que resiba auxilio médico (otro Pejota puede tratar, con Primeros auxilios, de volver los huesos a su sitio... bajo su responsabilidad, claro).

El rayo sanguinario contra los directores de juego dementes

¿Y qué hasen luchadores enmascarados mexicanos en el universo Barrioxinero? Pues luchar por el bien y la justisia, claro. Al fin y al cabo... ¿Quién ha dicho que en Barrio Xino no puedan apareser, para terror de sus inofensivos (je) ciudadanos amenazas del calibre de vampiros espaciales, extraterrestres subterráneos y, sobre todo, enanos? El mejor consejo que podemos dar a Directores de Juego y jugadores en busca de inspiración es que traten de visionar tan divertidas y demenciales películas. Diversión en estado puro y festival asegurado. ¿Qué te paresen muy malas? No seas hijo de la gran chingada, cabrón.

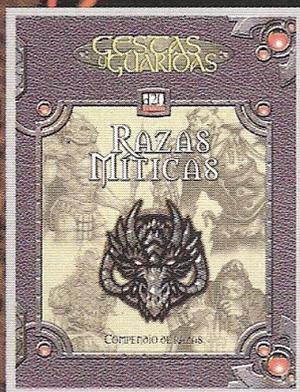
Sergi Latorre y Nando Osés



Los mejores suplementos para Tercera Edición



Fiery Dragon
Más allá de toda razón



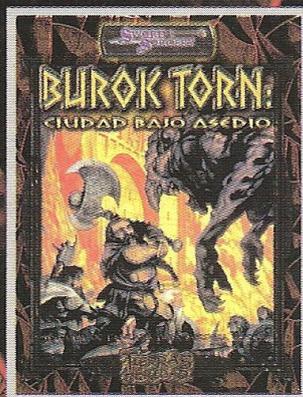
Fantasy Flight
Razas míticas



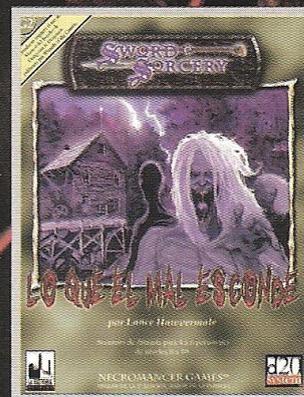
AEG
Muertos vivos



Malhavoc Press
Pensamientos que matan



Sword & Sorcery
Burok Torn



Necromancer Games
Lo que el mal esconde



FANTASY
FLIGHT
GAMES



MALHAVOC PRESS



SWORD &
SORCERY
STUDIOS



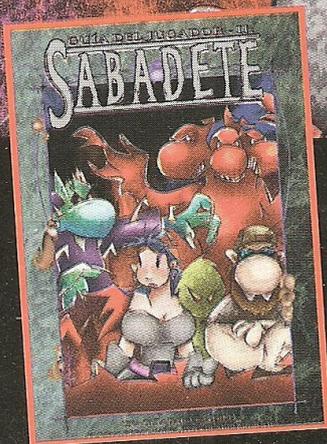
Visítanos en www.distrimagen.es



Las pesadillas andan sueltas

GUÍA DEL JUGADOR - II:

SABADETE



En la Guía del Sabadete podás encontrar toda la información de los clubes del Sabadete, los colegas del Papa Alejo I: Disciplinas, habilidades, clubes...

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

© 2002 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alcúton.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64

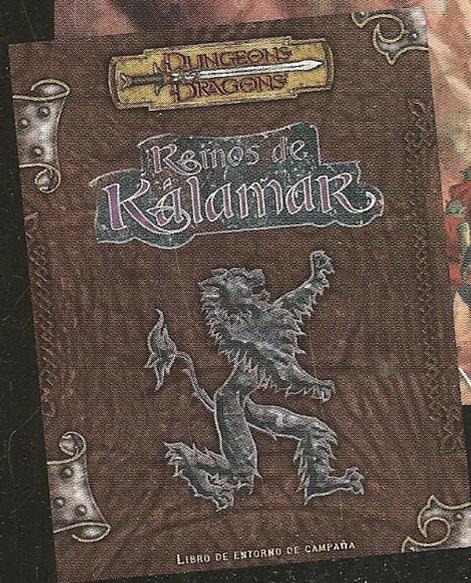
Si quieres unirme al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoo.com

¡Los Reinos de Kálamar, un entorno
de campaña oficial para D&D
Tercera Edición!



¡Aumenta tu pasión por el Dungeons & Dragons!
¡Descubre Kálamar!
¡Experimenta fascinantes culturas en un
mundo de D&D totalmente desarrollado!

Después de todo, ¿no exige tu estupenda
campaña una soberbia ambientación?



Kálamar. Un mundo ahito de poderosas hechicerías, razas extrañas, ejércitos en lid, letales maniobras políticas, héroes caballerescos, villanos maquiavélicos, dioses fantásticos y exaltados sacerdotes, antiguas lenguas, grupos de poder clandestinos y mucho, mucho más. Así son las tierras de Tellene. Se ha empleado toda clase de información geográfica e histórica para crear la topografía, la población, los ejércitos, las ciudades y las leyes de este mundo. Las escuelas de magia, órdenes religiosas y maravillas sobrenaturales de Tellene ejemplifican el ambiente de gran aventura que empapa los reinos kalamaranos.

Reinos de Kálamar detalla la historia de los pueblos y naciones de Tellene. Desde las profundidades de la misteriosa jungla de Vohven hasta la vasta sabana de los señores de los caballos en Drhokker, el libro describe cada reino, raza y rasgo topográfico. Este enorme suplemento contiene nueva información D20 e incluye un detallado mapa que muestra las mitades oriental y occidental del continente.

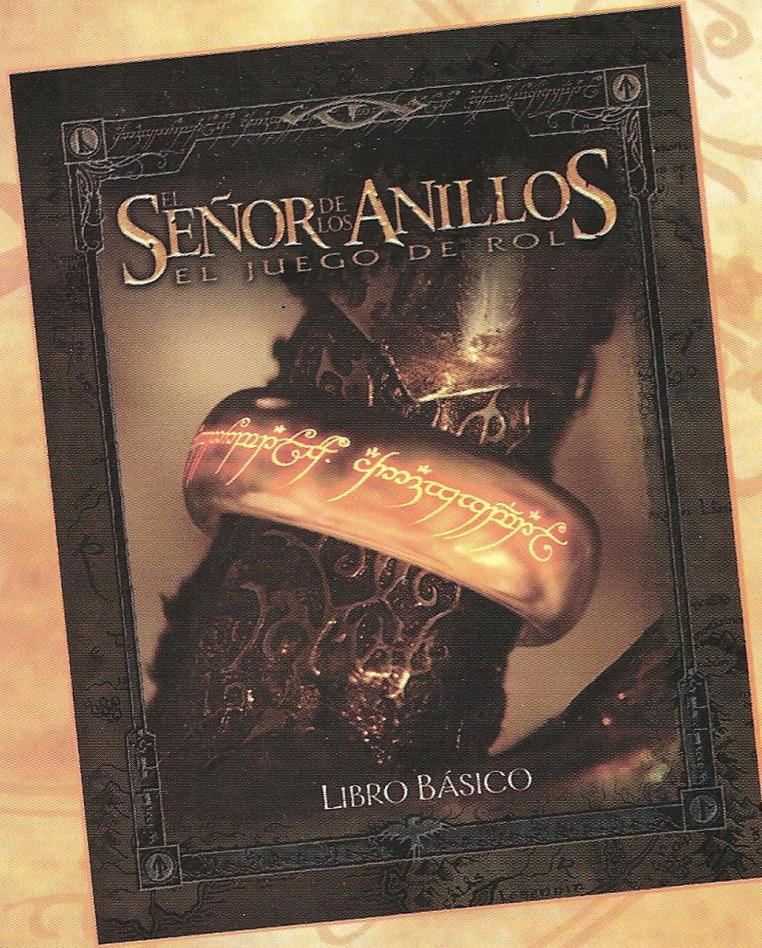


Visítanos en www.distrimagen.es

© Copyright 2000, Kenzer and Company, todos los derechos reservados.
Los Reinos de Kálamar y el logotipo de Kálamar son marcas registradas de Kenzer & Company, usadas con permiso.
El logotipo D20, DUNGEONS & DRAGONS, D&D y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas de Wizards of the Coast, inc., y Kenzer & Company los usa bajo licencia.

EL JUEGO MÁS ESPERADO

Repleto de diseños y fotografías,
algunas inéditas, de las películas



Más de 300 páginas en color con
todas las reglas necesarias para jugar

EL MUNDO DE TOLKIEN EN TU MANO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

www.distrimagen.es